CONSOLES +

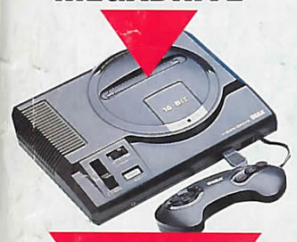
DER BESTSCHONWUNDERPRIMATOLLKLASSAUSORDENTLICHE MAGAZIN DER WELT, TRES CHOLI

ACH SO !
GAGNEZ UNE NEO GEO ET TROIS CHEUX

1941 SUR SUPERGRAFX
LAGOON SUR SUPER FAMICOM
UNDED LINE SUR MEGADRIVE, ETC.

SONIC
LE PLAN COMPLET !

MEGADRIVE



SUPER FAMICOM

NEO GEO

GAME BOY

PC ENGINE

ET LES AUTRES

MICRO KID'S
RETROUVEZ CONSOLES + TOUS LES MERCREDIS SUR FR 3

JAMAIS VU !
LA PLAY STATION DE SONY DEVOILEE
MEGA CD :
TOUT SUR LE CD ROM MEGADRIVE !

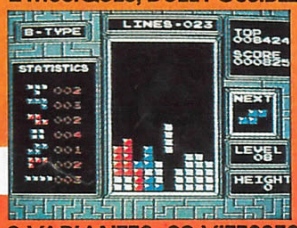
GEANT : PC KID II EN POSTER

SHADOW OF THE BEAST
SUR SEGA

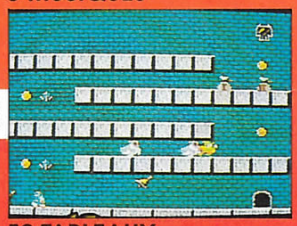
N° 1 SEPTEMBRE 1991 - 29 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 1073-6968

TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!

20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*



2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *



50 TABLEAUX

100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE

Console et accessoires pour 100 jeux passionnants

LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR

ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible sur console portable Game Boy.

FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

CONSOLES + SUR FR3

C'EST LE 11 SEPTEMBRE !

Dans Micro Kid's, retrouvez chaque mercredi vers 17 h 15 sur FR3 toute l'actualité consoles et micros. Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.

Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions ☐ concours de scénarios ☐ concours de démos ☐

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Téléphone : _____
Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES + . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	P. 36
SEGA MASTER SYSTEM	P. 120
NINTENDO NES	P. 114
SUPER FAMICOM	P. 32
GAME BOY	P. 119
LYNX	P. 112
GAME GEAR	P. 113
NEC PC ENGINE-COREGRAFX	P. 35
NEC TURBO GT	P. 35
NEO GEO	P. 50

LE POSTER GEANT DE PC KID II AU CENTRE DE CE NUMERO

MICRO KID'S CONSOLES + à la télé !!! 3

Consoles + vous donne rendez-vous tous les mercredis à 17 h 15 sur FR 3 pour la première émission entièrement consacrée à vos jeux favoris. Et, en plus, vous pouvez y participer. Comment ? tous les détails en page 3.

SONIC, LE PLAN COMPLET 6

En exclusivité européenne, Consoles + vous offre les plans des 18 niveaux de Sonic, avec les emplacements de tous les bonus, les pièges, etc.

Avant tout le monde, Consoles + vous en donne PLUS !!!

PLAY STATION DE SONY : LA BOMBE ! 8

Consoles + fait le point sur la machine qui pourrait bien révolutionner le monde des consoles dans les mois qui viennent. Apple va-t-il lancer une console, voire des consoles de jeux ? Les rumeurs courent, insistantes... C+ enquête. Et d'autres news... exclusives *of course*.

PREVIEWS 10

1941 sur Supergrafx, Lagoon sur Super Famicom, Undead Line sur Megadrive, Joe and Mac sur Super Famicom, Consoles + dévoile aujourd'hui les jeux les plus attendus de Noël.

1941 sur SuperGrafx : animations et graphismes somptueux...

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

A boy with his Blob	p. 132	Marvel Land	p. 40
Alien Storm	p. 90	Mercs	p. 19
Area 88	p. 62	Metal stocker	p. 52
Assault 2	p. 66	Might and magic	p. 36
Battle Dodge Ball	p. 74	PC kid II	p. 56
Block Out	p. 68	Popils	p. 113
Blue Shadow	p. 20	Power eleven	p. 100
Boulder Dash	p. 128	R type	p. 123
Burai Fighter	p.135	Radar Mission	p. 115
Centurion	p. 64	Raiden	p. 73
Daisen PU Custom	p. 59	Ray X Amber	p. 92
Defenders of the Dynatron City	p. 20	Rolling Thunder II	p. 16
Dr Mario	p. 119	Sengoku	p. 50
Earth Light	p. 17	Shadow Gate	p. 114
Faery Tale	p. 46	Shadow of the Beast	p. 124
F1 Race	p. 139	Shadow Warrior	p. 116
Fantasia	p. 94	Sweek	p. 88
Fantasy zone	p. 136	Sonic	p. 104
Fight Spirit	p. 35	Spriggan	p. 83
Final soldier	p. 38	Street of rage	p. 54
Forgotten Worlds	p. 120	Streets Smart	p. 84
Generations of Doom	p. 18	Super R type	p. 32
Ghost Pilot	p. 98	Super Shanghaï Dragon's Eye	p. 17
Ghostblusters	p. 110	The Avengers	p. 21
Goemon Ganbarre	p. 48	The Blue Marlin	p. 20
Gremlins II	p. 137	Thunderfox	p. 86
Jerry Boy	p. 15	Toe Jam & Earl	p. 18
Joe and Mac	p. 12	UndeadLine	p. 13
King of zoo	p. 138	Tricky	p. 96
King's bounty	p. 70	War Birds	p. 112

les tests les plus complets de toute la presse ludique

MEGA CD : TOUT SUR LE CD ROM MEGADRIVE 22

L'arrivée du CD Rom pour Megadrive est attendu avec impatience : il permettra en théorie la réalisation de jeux 1 200 fois plus puissants que les cartouches actuelles. François Hermellin le détaille pour vous. Un dossier complet.

NEWS 42

Sega lance au Japon la première machine d'arcade holographique. La vraie 3D est là !!!

TIPS 110

Beaucoup d'astuces concernant Ghostbusters et les tips indispensables pour augmenter vos scores.

GAGNEZ UNE NEO GEO ET 3 JEUX ! 127

Jouez avec Consoles + et Tilt et gagnez une Néo Géo avec trois de ses meilleurs jeux : Nam 75, Joy Joy Kid, Super Spy. Pour gagner, il vous suffit de répondre à trois questions avant le 30 septembre 1991. Bonne chance !

HIT PARADE 140

Toujours le classement des meilleures ventes du mois, recueillies par Juliette Van Paaschen auprès des plus grands spécialistes du jeu sur consoles, Micromania, Auchan, Ultima et Shoot Again. Sans oublier, bien sûr, Bandaï pour toute la partie Nintendo...

COURRIER 143

Vos questions, nos réponses : Consoles + a des solutions à tous vos problèmes : n'hésitez pas à faire appel à nous !

PETITES ANNONCES 146

Elles sont gratuites, elles sont nombreuses et elles vous attendent : foncez !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 154

Découvrez la grille des tests les plus exigeants de toute la presse ludique. Tous les critères retenus dans nos tests, tous les points que vous devez impérativement vérifier lorsque vous achetez un jeu sont répertoriés, classés, analysés. Indispensable à tout joueur.

• • • • • • • • • • • • • • •

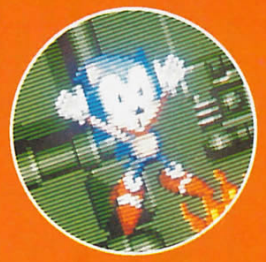
Code des prix utilisé dans Consoles + : A = jusqu'à 99 F • B = de 100 à 199 F • C = de 200 à 299 F • D = de 300 à 399 F • E = de 400 à 499 F • F = de 500 à 599 F • G = de 1 000 à 1 499 F • H = de 1 500 à 1 999 F • I = 2 000 à 3 000 F.

EDITO

"Allo, ici A... (nom d'un éditeur de logiciels sur consoles et micros). Nous avons passé une double page de publicité dans le premier numéro de Consoles + et nous trouvons que vous n'avez pas assez parlé de nos jeux. Alors, dans le prochain Consoles +, nous voudrions, en compensation :
— Que vous testiez les jeux Jerrican, Le Dictat de la puissance du foot-ball, Mon Seau.
— Que vous annonciez la sortie des nouveaux jeux en couverture.
— Que vous donniez des tips sur les jeux Dure Balle et Contrôle des Etoiles.
— Que vous publiiez, à vos frais, le poster de Jerrican..."
"C'est tout ?"
"Oui, c'est tout et si vous ne faites pas ce que nous vous demandons, non seulement nous ne passons plus de pub chez vous mais, en plus, nous réservons l'exclusivité de nos produits à vos concurrents."
Voilà, ça, c'était hier et c'était juste pour vous expliquer que la liberté de la presse dans le monde des jeux vidéo est une notion très relative. Je sais, ça ne changera rien, mais au moins, ça soulage. Et ça ne nous empêchera pas d'écrire ce que nous pensons des jeux. D'autant plus que Consoles + a l'air de vous plaire : nous avons vendu 65 000 exemplaires du dernier numéro, ce qui n'est pas mal. Consoles + devient mensuel, c'est officiel et c'est super.
Nous allons participer activement à l'émission de télévision Micro Kid's : choix des jeux et des previews présentés, suivi de l'actualité, sélection des candidats aux différents concours, etc. Première émission, le mercredi 11 septembre à 17h15 sur FR3.
Nous nous offrons dorénavant un correspondant permanent au Japon (Banana San le très grand et très San pour ne pas le nommer), dont toute l'activité sera orientée vers la recherche d'avant-premières.
Si, avec tout ça, nous n'arrivons pas à faire le bestschönwunderpromatollklassausordentliche Magazin du monde, c'est que la malédiction du grand Piqué à cheval nous aura, encore, frappée. Qui est l'abominable Piqué à cheval ? Chut, chut ! Même son nom ne doit pas être prononcé.
Deux choses encore :
— Le numéro que vous tenez entre les mains n'est pas le numéro 2 comme vous pourriez le penser, mais bel et bien le numéro 1. Le premier numéro était en fait un Hors-série de Tilt (à conserver : dans dix ans, ce sera une pièce de collection !). Vous n'avez rien compris ? C'est pas grave, ça n'a pas grande importance.
— Si vous avez envoyé un CV pour bosser avec nous, ne vous affolez pas : nous trions, dépouillons, classons les 1 239 demandes reçues à ce jour (et ça continue à pleuvoir). Nous lisons tout et ça prend du temps. Mais on vous répondra à tous, personnellement.
Voilà, das ist alles freunden. Le prochain numéro sort début octobre. Bis Gleich !

Johann Michael Von Blottierstück

TIPS



Consoles + vous offre les plans du fabuleux Sonic sur Megadrive. Ils ont pour but de vous faciliter le passage des différents niveaux en vous indiquant les bonus des principaux pièges, mais pas de vous mâcher tout le travail. Aussi, nous avons passé les plans de tous les niveaux, sauf un pour qu'il vous reste un peu de travail, feignants !

Une vie en plus.

Bouclier qui protège Sonic jusqu'au premier contact avec un adversaire.

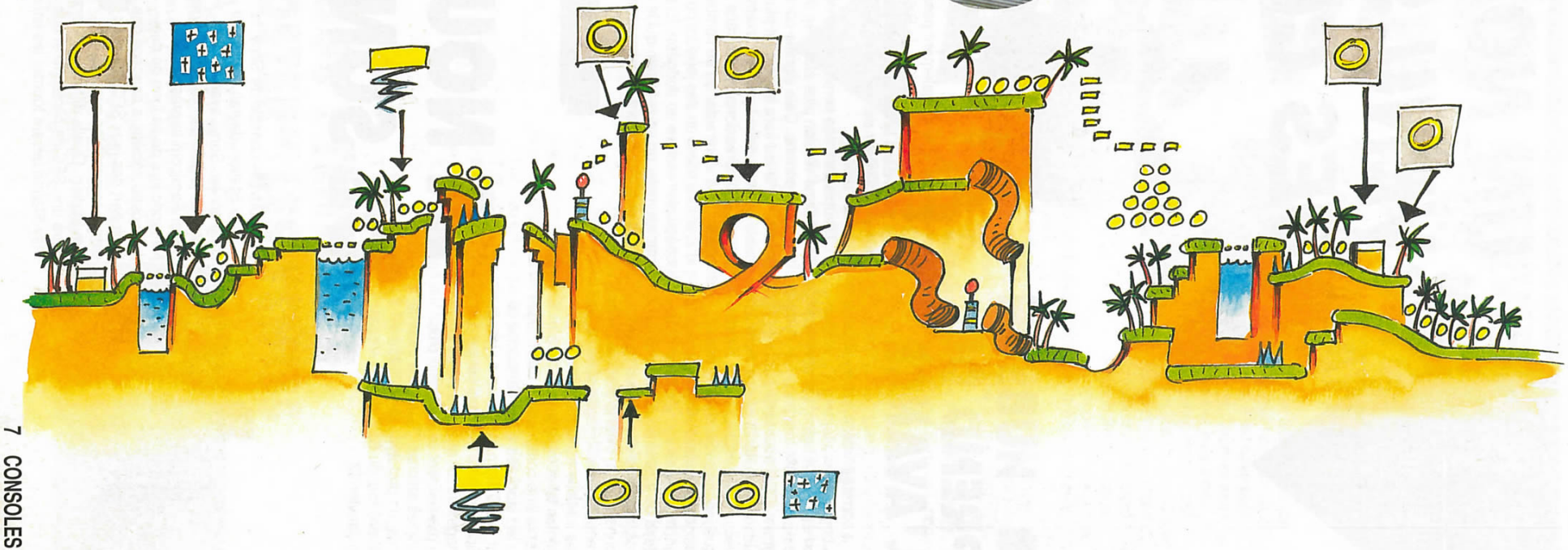
Permet à Sonic de se déplacer encore plus rapidement.

Invulnérable pendant quelques secondes.

Fournit dix anneaux à Sonic.

LE TIPS A CONNAITRE : pour accéder au niveau de votre choix, faites : haut, bas, droite, gauche (un son de clochette retentit) et appuyez en même temps sur A et start.

GREEN HILL ZONE NIVEAU 1



NEWS

UN NOUVEAU VENU SUR LE MARCHE DES CONSOLES

Selon certaines rumeurs, le constructeur de micro-ordinateurs californien Apple serait en train de préparer une console de jeu. En cours de développement, le projet ne devrait pas être commercialisé avant fin 1992. Ses principaux atouts sont doubles. d'une part, elle utiliserait un processeur RISC, c'est à dire que ses performances seraient très largement supérieures à toutes les consoles existant à ce jour. Apple a acquis des parts dans la société qui fabrique le microprocesseur RISC de l'Archimedes. Elle a également passé un accord avec IBM qui développe son propre composant RISC, le R/6 000. Elle ouvrirait ainsi de nouvelles possibilités dans le domaine des jeux, nécessitant beaucoup de temps de calcul (simulateur de vol, jeu en 3-D surfaces pleines, recours aux fractales en temps réel ...).

D'autre part, elle serait prévue dès l'origine pour fonctionner en réseau, à l'aide d'une version plus élaborée du célèbre AppleTalk, développé par la firme à la pomme. Cela signifie concrètement que l'interactivité entre les joueurs et le jeu sera largement plus importante. Le principe est identique au cable qui relie deux Lynx, par exemple. Mais ses possibilités seront beaucoup plus impressionnantes, grâce à la puissance de la machine. Il sera possible de s'entraider ou se combattre dans un jeu. Lors d'une partie de jeu d'aventure/rôles, un des joueurs pourra traverser une forêt pendant que son coéquipier explore un dongeon. Et si, dans la forêt, le premier joueur trouve, par exemple, un sous-terrain qui le mène également dans le dongeon, les deux joueurs pourront se rencontrer et se voir à l'écran !

CISC ou RISC

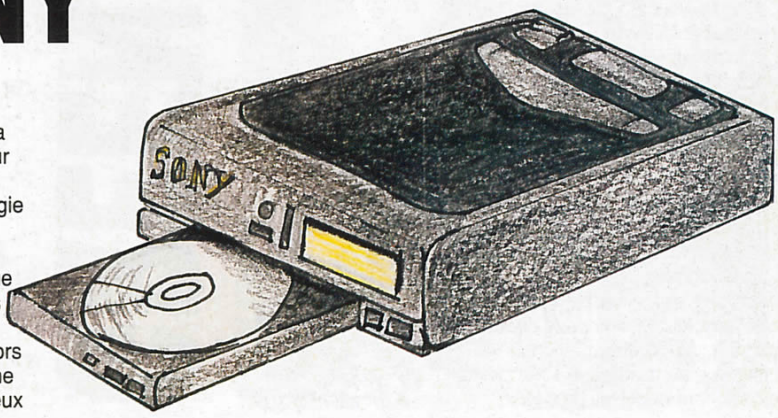
Toutes les consoles actuelles, de la Game Boy à la Nes, en passant par la Super Famicom, utilisent un microprocesseur CISC. Le microprocesseur est le cœur de la machine. Les premiers microprocesseurs avaient des capacités limitées et donc ne comprenaient que quelques commandes. Puis, peu à peu, avec l'apparition des processeurs 8 bits, 16 bits et même 32 bits, ce langage de commandes est devenu de plus en plus important et complexe. Les microprocesseurs RISC sont nés d'une réaction à cette croissance du nombre d'instructions. Pour accélérer toutes les opérations de calcul, on a conçu des puces qui ne comprenaient qu'un nombre peu important d'instructions, mais qui les exécutaient très rapidement. En effet, toutes les instructions très compliquées peuvent être décomposées en une série de commandes très simples.

HUBSON PREND DE L'AVANCE

La société Hudson, qui avait collaboré très étroitement à la réalisation de la PC Engine, serait en train de travailler sur une puce à la norme JPEG pour cette console. Hudson travaillerait en collaboration avec un constructeur micro-informatique japonais. Ce nom barbare désigne une norme internationale concernant des images informatiques de qualité photographique. Le gros problème des images de très bonne qualité, c'est la place qu'elles prennent. Plus l'image est détaillée, plus sa taille est importante. L'intérêt d'un tel composant est de permettre une compression des images du jeu stockées sur la cartouche ou sur le CD-Rom. Au cours du jeu, la puce assure la décompression des images au fur et à mesure qu'elles lui parviennent et il ne reste plus qu'à les afficher. Selon nos informations, un prototype devrait être dévoilé lors du CES de Las Vegas en Janvier 92.

LA NOUVELLE CONSOLE DE SONY

La nouvelle console de Sony, la Play Station, devrait voir le jour cette année. Sony, ayant acquis tout a fait légalement la technologie Super Famicom auprès de Nintendo lors de sa lune de miel avec cette société, a annoncé que la plupart des jeux SFC existants seront compatibles avec sa PlayStation. Quelle différence alors entre une SFC de Nintendo et une Play Station faisant tourner les jeux



SFC ? Le lecteur CD-Rom, bien sûr ! Celui-ci serait au point et la production des outils de développement aurait déjà commencé. En fait, il s'agirait d'un lecteur de CD-I, c'est à dire qu'en plus des avantages du CD-Rom, l'utilisateur bénificierait de l'interactivité. Le lancement du lecteur CD-I grand public doit avoir lieu à la rentrée, au Japon et aux USA, et Sony semble maîtriser cette technologie. Les jeux sur CD de la Play Station porteront le nom de Super Disc. Ils offriront 680 Mb de données, soit 30 Mb de plus que le futur format Nintendo/Philips.

Technologiquement plus avancée, la Play Station risque d'être un concurrent sérieux pour Nintendo et pour le Mega CD. Elle devrait coûter un peu moins de 3 000 frs. Sony a prévu de commercialiser une vingtaine de titres différents dès son lancement.

Grâce au rachat d'une maison de production de films américaine et de son catalogue prestigieux, Sony compte bien jouer comme carte majeure l'adéquation entre la sortie de films à gros budget et de jeux basés sur ces derniers.

BREVES

SUPERFAMICOM CD ROM NOUVELLES DU FRONT

Nintendo a invité le premier août deux cents sociétés, pour leur annoncer le planning de la commercialisation du futur lecteur de CD Rom pour la Super Famicom. Les premiers développements commenceront à partir de septembre. Les contrats de licence seront négociés à partir d'octobre, et à ce moment-là, les spéficités de la machine seront fournies aux développeurs. En Décembre, commence la commercialisation des outils de développement. La commercialisation effective auprès du public japonais devrait avoir lieu vers fin 92-début 93 selon une source. Alors qu'une autre parle de l'été 92.

De toute façon, Nintendo a insisté sur le fait que ce sont les jeux qui feront ou non le succès du CD Rom. En effet, technologiquement, la solution adoptée a le mérite d'être simple et de ne pas coûter cher. Mais elle accuse un certain retard face à ses concurrents. Aussi, le géant japonais a prévu qu'il retarderait la sortie du CD Rom, tant que la qualité des jeux proposés ne le satisferait pas.

AUTOPSIE D'UNE CONSOLE MORT-NEE

Nous connaissons maintenant plus précisément la console d'Atari, la Panthère. Celle-ci comprenait un processeur Motorola 68 000 à 12 Mhz et deux co-processeurs spécialisés. Le son était le domaine de l'Ensoniq OTIS. Il propose 32 voix en stéréo, Etant chaque fois indépendantes pour ce qui est du volume et de la possibilité de basculer en stéréo ou mono. L'Object Processor gère les sprites (jusqu'à 83 840 sprites). Il permet de réaliser des transferts de mémoire très rapides (une page écran est copiée presque instantanément). La puce peut également opérer des rotations, des zooms, des distorsions ... La Panthère affichait 32 couleurs, avec en plus la possibilité de switcher entre les palettes.

INTERVIEW D'UN MEMBRE DU BEST NINTENDO TEAM PLAYER

Tim Dale est un garçon heureux : à 22 ans, il est payé pour jouer. Tous les jours, il teste et joue à des dizaines de jeux différents sur NES ou Super NES pour le compte de Nintendo. Il a accepté de répondre à quelques-unes de nos questions.

C+ : Comment devient-on membre du Best Nintendo Team Player?

T.D. : Il faut connaître parfaitement bien tous les meilleurs jeux de Nintendo. Ensuite, il faut passer une sélection après quatre semaines de tests et d'entraînement.

C+ : Comment Nintendo recrute-t-il ses candidats?

T.D. : Il passe des petites annonces dans des magazines spécialisés.

C+ : Qu'est-ce-que tu penses de ton travail ?

T.D. : C'est le plus fantastique job que je connaisse !

C+ : Mais ne crois-tu pas que tu vas être un jour lassé de jouer ?

T.D. : Ce n'est pas un problème. Nintendo nous permet de travailler dans d'autres services comme ceux de la Recherche, la section des Beta-testeurs qui essayent les produits qui ne sont pas encore terminés ...

C+ : Comment est le travail?

T.D. : Passionnant ! Mais dur. Nous recevons plus de 30 000 appels par jour. Nous devons aider toutes les personnes qui nous appellent au secours car elle sont coincées devant un monstre de fin de niveau ou au fond d'un labyrinthe ! Nous travaillons même le Week End !.

C+ : Connais-tu tous les jeux Nintendo?

T.D. : (Rires) J'ai joué à pratiquement tous les jeux. Mais nous devons surtout connaître les grands classiques comme Mario Bros, puis nous nous spécialisons sur certains types de jeux.

C+ : Qu'est ce que tu penses de Consoles +?

T.D. : Ça à l'air très cool !

C+ : Merci. Une dernière question : quels sont les jeux que tu préfères?

T.D. : Megaman sur la NES et F-Zero sur la Super NES.

C+ : OK ! Merci et à bientôt !

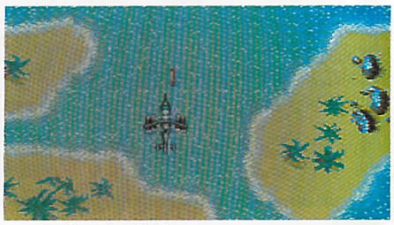
T.D. : A bientôt !

GX 4000 : TENTATIVE DE "BOOSTER" LES VENTES

▲ *Pinball Magic*

Amstrad envisagerait de descendre le prix de sa console à 390 frcs. Celle-ci n'a jamais réussi à percer. Cela semble insuffisant quand on sait que certains magasins anglais la proposent à 190 F.

Mais certains éditeurs continuent de faire confiance à cette console. Ainsi, Loriciel lancera à la rentrée Copter 271 et Pinball Magic.

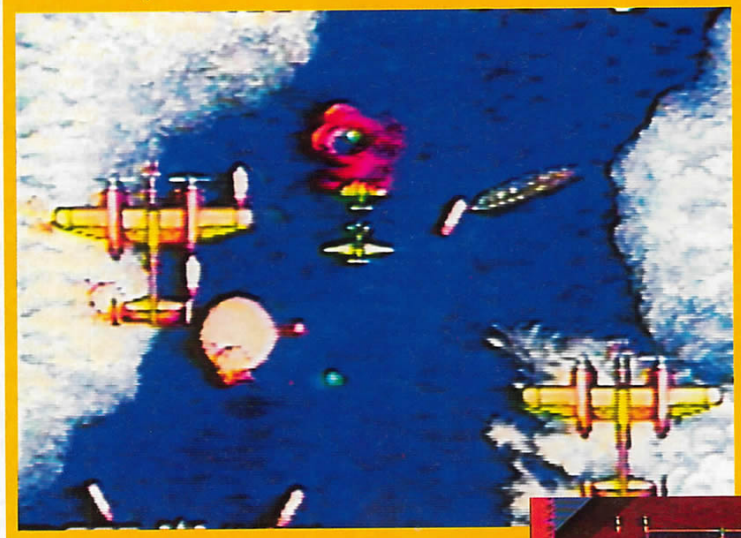


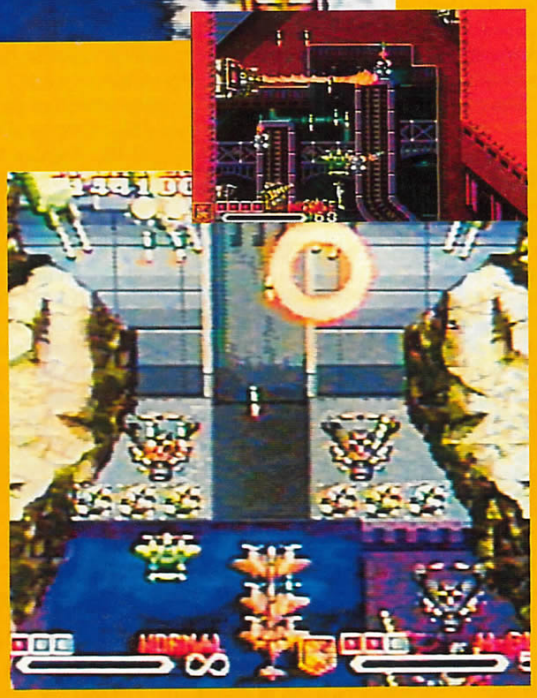
▲ *Copter 271*

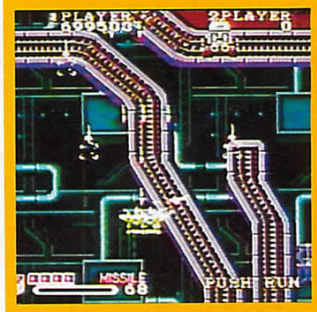
1941

HUDSON 23 DEC

SGX

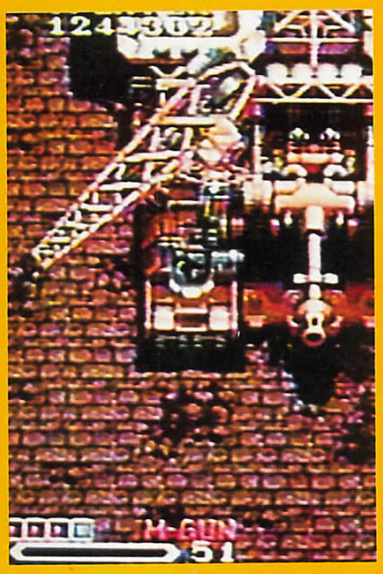


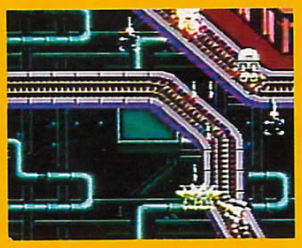


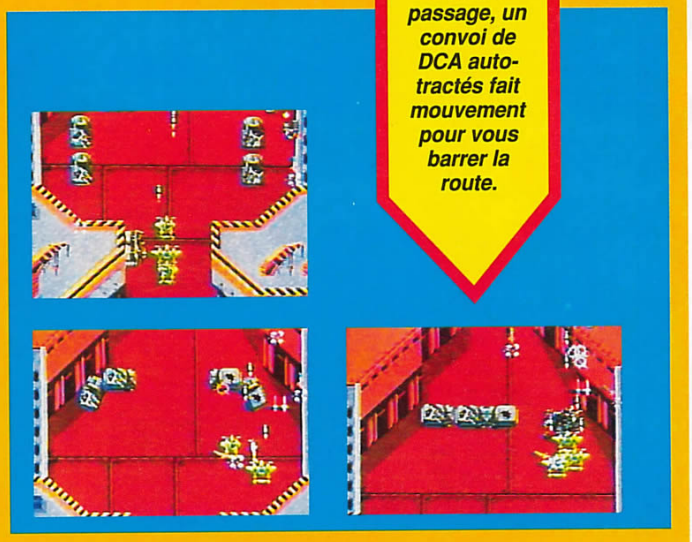


La fusée est tellement énorme que le sprite mesure cinq écrans de long ! Détruisez-la avant qu'elle ne quitte l'atmosphère terrestre.

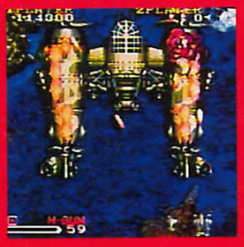
L'introduction est superbe : elle montre votre appareil en gros plan, qui bascule sur l'aile pour piquer vers ses objectifs.







Dans ce passage, un convoi de DCA auto-tractés fait mouvement pour vous barrer la route.



Les fins de niveau sont défendues par des sprites gigantesques.

HUDSON 30 AOUT

PCE

MONBIT

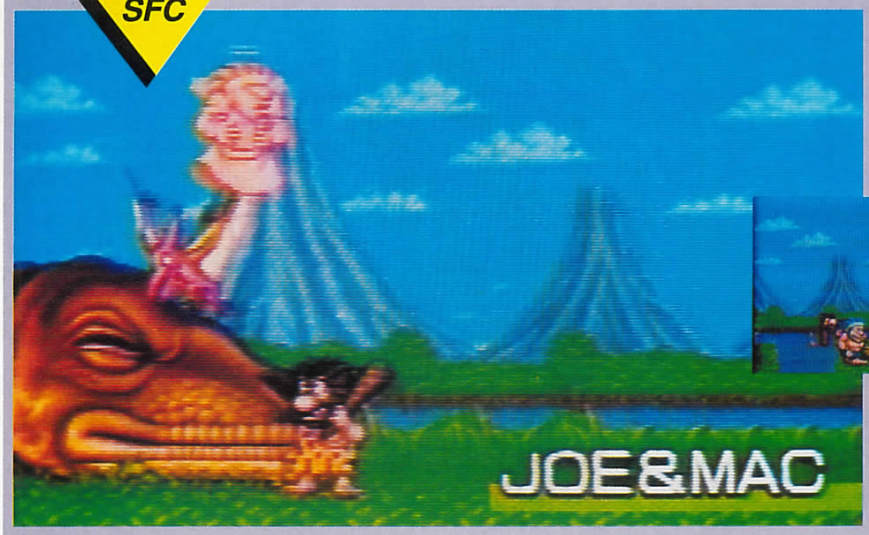
Monbit est un jeu de rôle-aventure particulièrement ambitieux par l'importance du monde à explorer et le nombre de personnages qui le composent. Malheureusement, on trouve de temps en temps des dialogues en japonais !

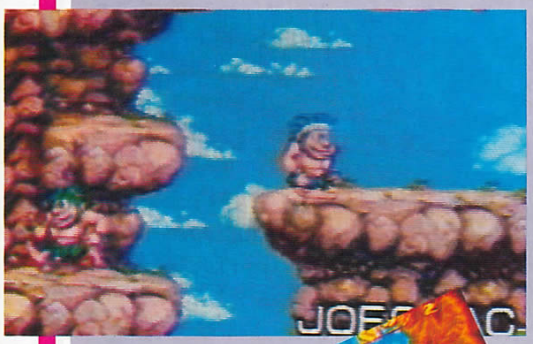
L'introduction est un véritable petit dessin animé.

JOE&MAC

DATA EAST Octobre

SFC





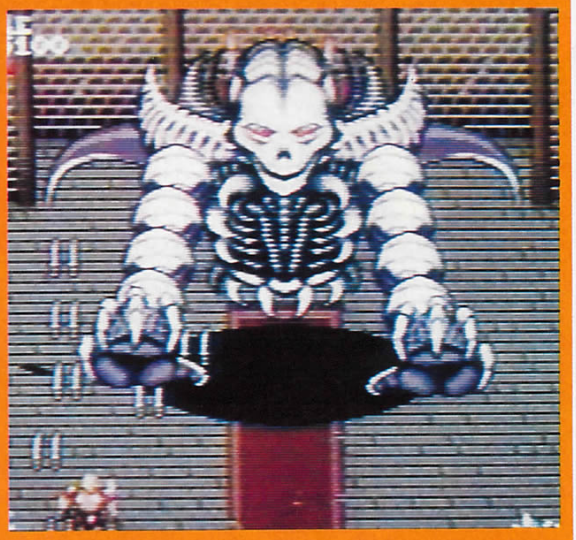
Pour passer ce tyranosaure, reculez ou sautez rapidement quand il s'approche, puis assénez-lui un bon coup de massue et recommencez l'opération.

Combat acharné contre un ptérodactyle défendant la fin d'un niveau.

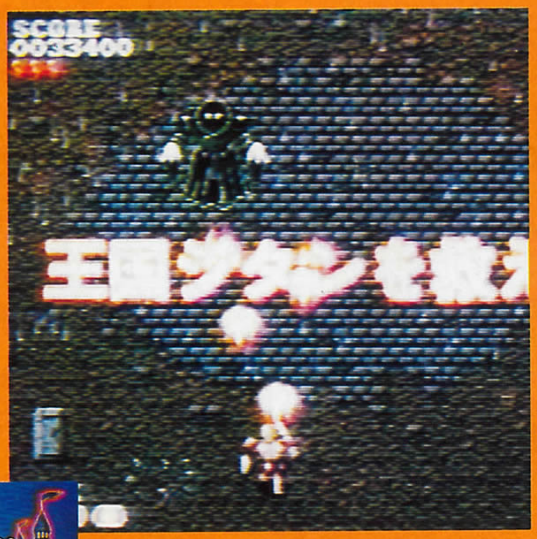
PALSOFT Octobre

MA

UNDEAD LINE



Des entrailles de la Terre surgit une sorte de Golem. Prenez garde aux rochers qu'il projette !



Les éléments naturels tentent également de gêner votre progression. Cette coulée de lave est particulièrement impressionnante par la vitesse de son animation !

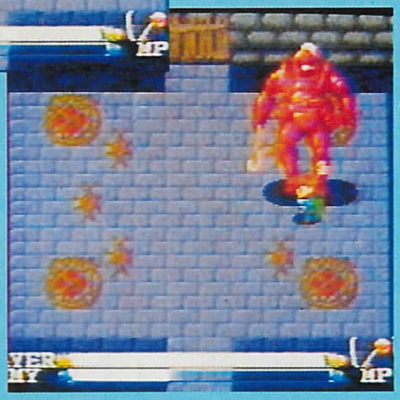
PREVIEWS

REMCO Octobre

SFC

Ce coriace adversaire tente de vous écraser entre ses mains.

Dans ce jeu de rôle-aventure, vous incarnez un chevalier accompagné de ses trois compagnons.



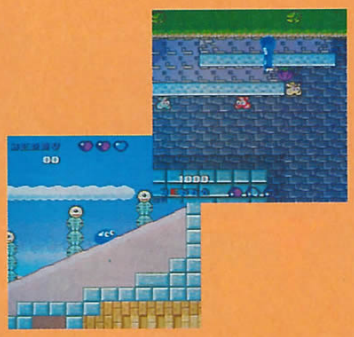
La présentation enchaîne des scènes somptueuses sur un fond d'images digitalisées.

La magie est omniprésente. Le sort du Dragon balaye l'écran de tous vos ennemis grâce à une pluie de sang !

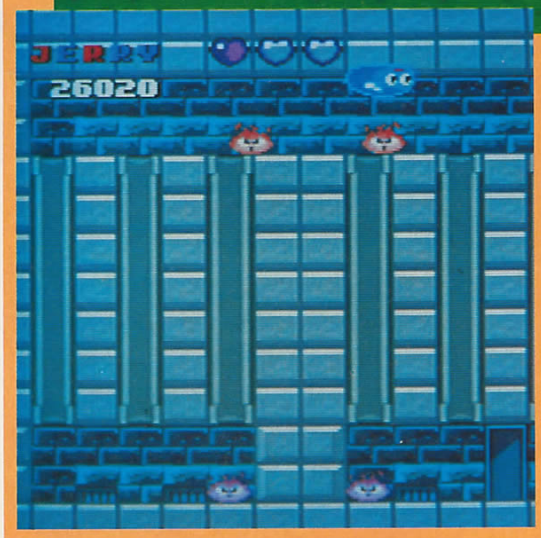
EPIC Septembre

SFC

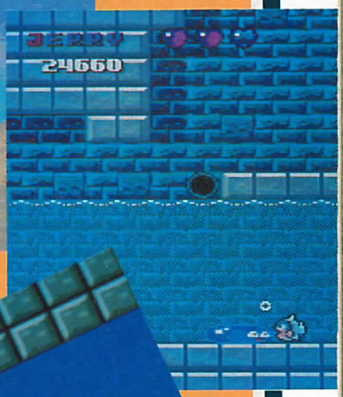
Jerry Boy

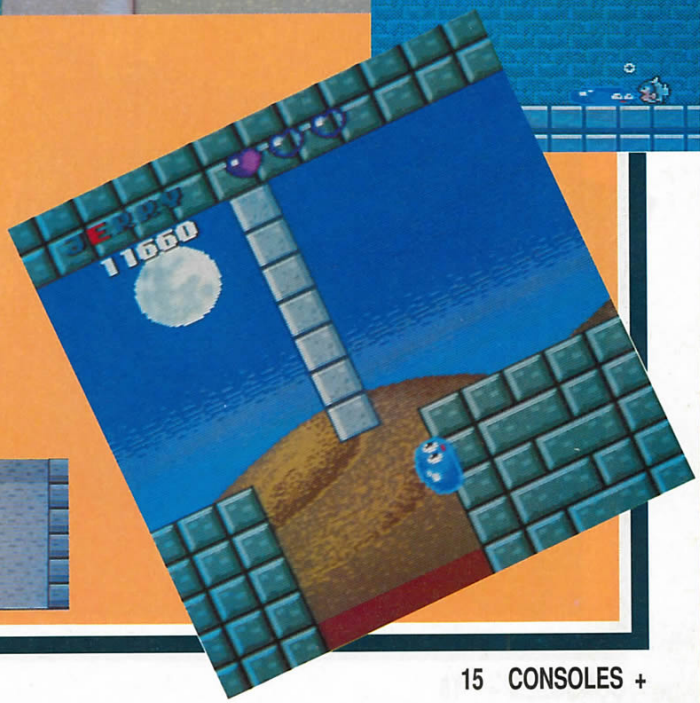


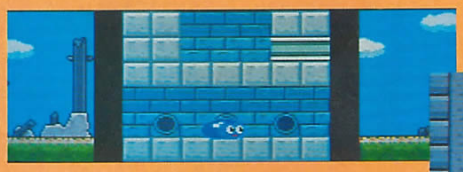
Cette maison en ruines sert de repaire à un énorme pigeon. Prenez garde à ses piqués en diagonale.



Jerry a été transformé, par un sorcier qui a kidnappé sa fiancée, en un être étrange. Il a maintenant la forme d'une globule et est devenu partiellement élastique. Il n'a qu'un souci en tête : retrouver sa fiancée et obliger le sorcier à lui rendre son apparence humaine. Mais la route est longue et semée d'embûches.







PREVIEWS

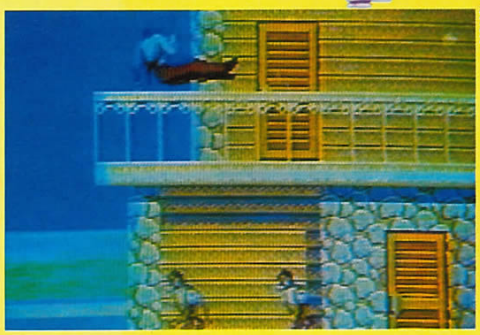
NAMCO NC

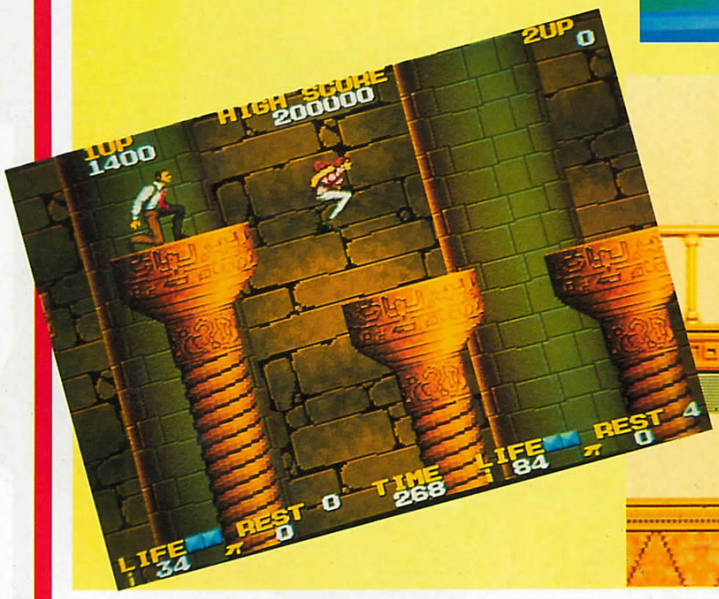
MD

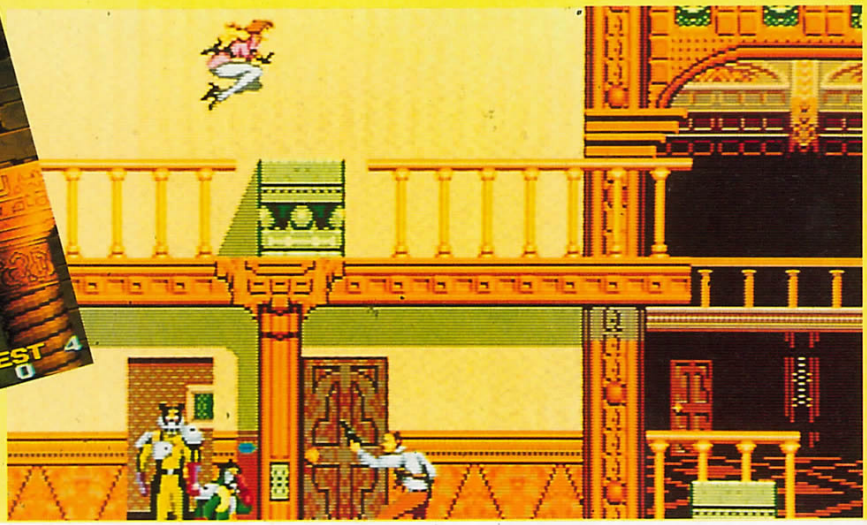
ROLLING THUNDER 2

Notre agent secret est de retour ! Une organisation criminelle basée sur le chantage et l'espionnage a réussi à neutraliser des satellites en orbite autour de la terre. Elle donne un ultimatum aux différentes puissances : si ces exigences ne sont pas respectées, elle détruira tous les satellites.

Vous devez donc démanteler cette organisation. Basée sur le jeu d'arcade, cette cartouche permet à un second joueur, incarnant un agent féminin, de participer au jeu.







Jeu de stratégie plus que d'arcade, Earth Light est le premier jeu d'Hudson Soft pour la Super Famicom. Le japonais est vivement conseillé pour profiter pleinement de ce jeu qui paraît particulièrement riche.

HUDSON Sept.

SFC

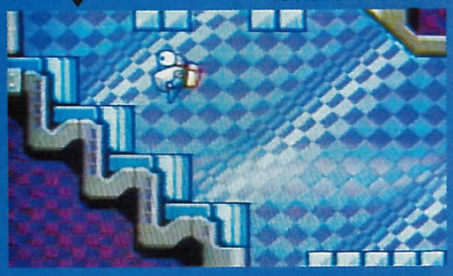
EARTH LIGHT

POPIL

SUNSOFT NC

SFC

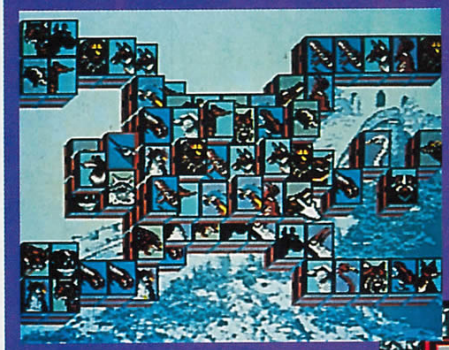
Un jeu qui en est encore à son premier stade de développement, et sur lequel, vu la qualité des effets graphiques 3 D du fond, nous reviendrons bientôt !

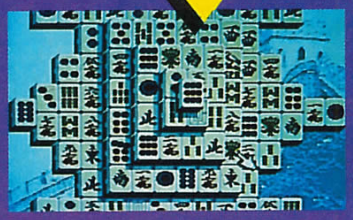


SUPER SHANGHAI DRAGON'S EYE

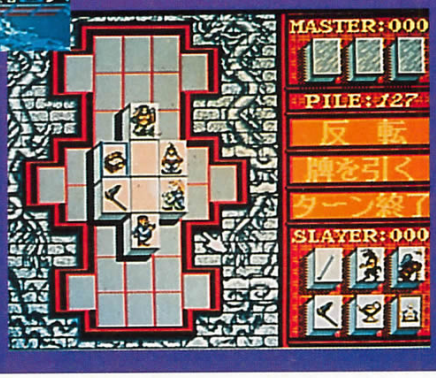
HOT B Octobre

SFC





Hot B a réalisé un jeu de mahjong basé sur le Shangaï d'Activision. Il y ajoute un nouveau concept : le Dragon's Eye. Dans cette variation du jeu, un joueur doit retirer les pièces deux par deux comme dans le jeu de mahjong original pendant qu'un second joueur (ou l'ordinateur), faisant exactement l'inverse, en remet deux par deux.



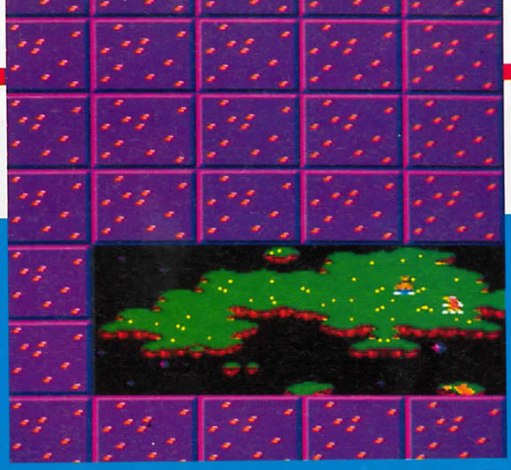
PREVIEWS

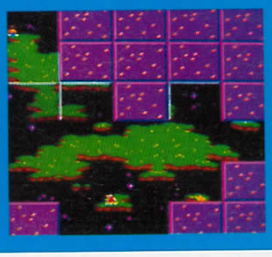
SEGA Sept.

MD

TOE JAM & EARL

Deux extra-terrestres plutôt loufoques ont crashé leur vaisseau, qui a éclaté en mille morceaux. Aidez-les à retrouver les diverses pièces de leur fusée. Vous pourrez collecter divers cadeaux qui vous aideront, vous seront totalement inutiles ou encore vous retarderont dans votre tâche.



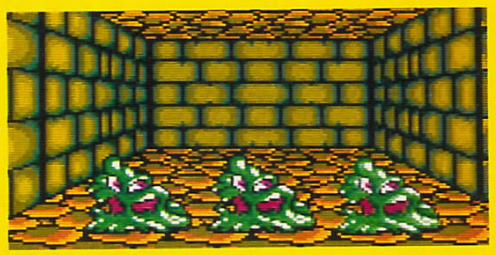


SHINING & DARKNESS

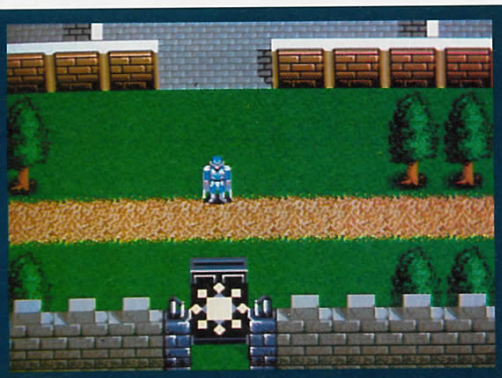
SEGA Sept.

MD

Un Dongeon & Dragon dans la plus pure tradition. Aidez le roi à retrouver sa fille et à la conserver. Un système d'icônes assez pratique permet d'effectuer les opérations nécessaires.



Le troisième épisode de la saga risque de connaître le même succès que les deux premiers. Les graphismes sont encore plus géniaux que dans les épisodes précédents. En revanche, le système de combat ne s'est pas amélioré. Heureusement que la quête immense et passionnante vous fera oublier ce petit désagrément.



SEGA Sept.

MD

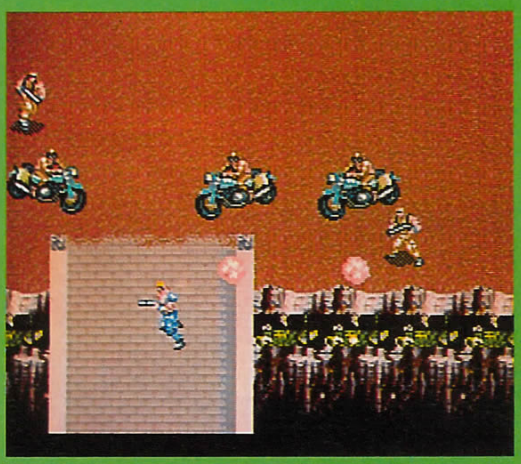
PHANTASY STAR Generations of Doom

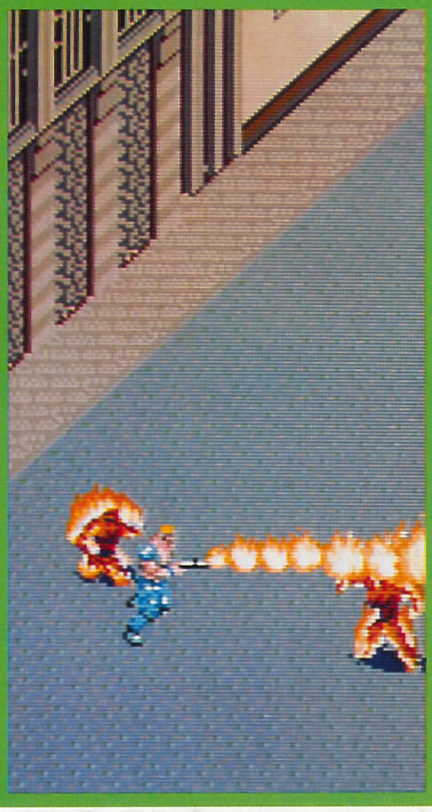
MERCS

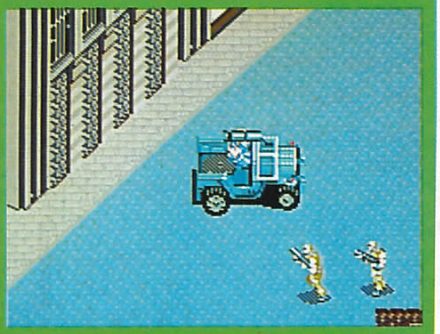
SEGA Nov.

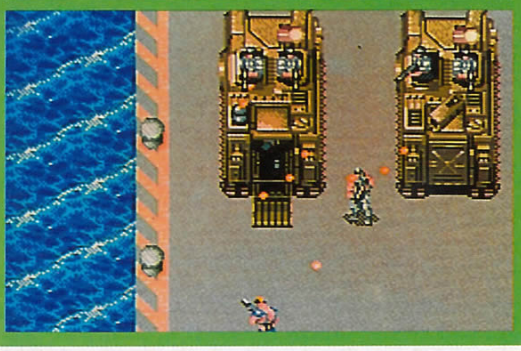
MD

Deux anciens militaires font partie d'une organisation, le M.E.R.C.S. Celle-ci utilise des mercenaires pour régler des missions difficiles où les USA ne veulent pas se "mouiller" officiellement. Cette fois-ci, les deux affreux à la puissance de feu d'un porte-avion nucléaire vont aller conter fleurette aux soldats du Zutula. Ce commando, qui peut se jouer à deux, est de très bonne qualité. Ah ! la joie profonde d'arroser à la M16 les rangs de l'ennemi, tout en balançant quelques grenades pour taquiner les survivants !!!









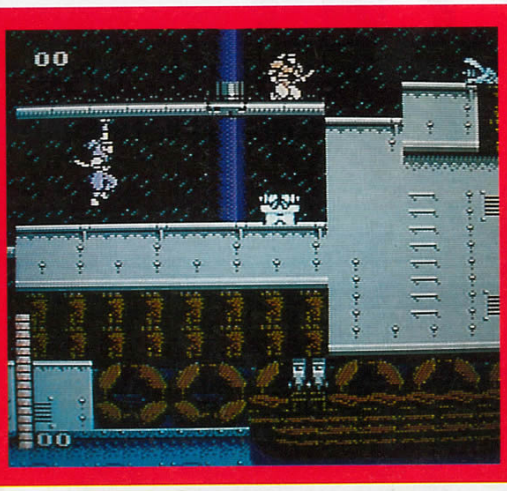
PREVIEWS

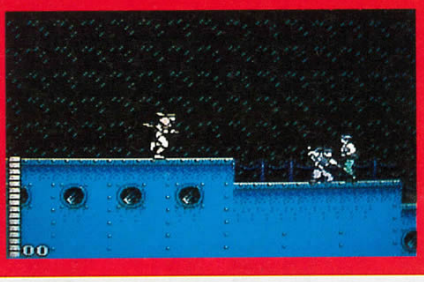
BLUE SHADOW

TAITO Nov.

NES

Année 2029. Un cinglé, qui s'est baptisé l'empereur Garuda, dirige la plus importante mégalopole des USA. Des rapports de ses espions viennent troubler son existence et le calme fait place à la peur : les ninjas passent à l'attaque !!!

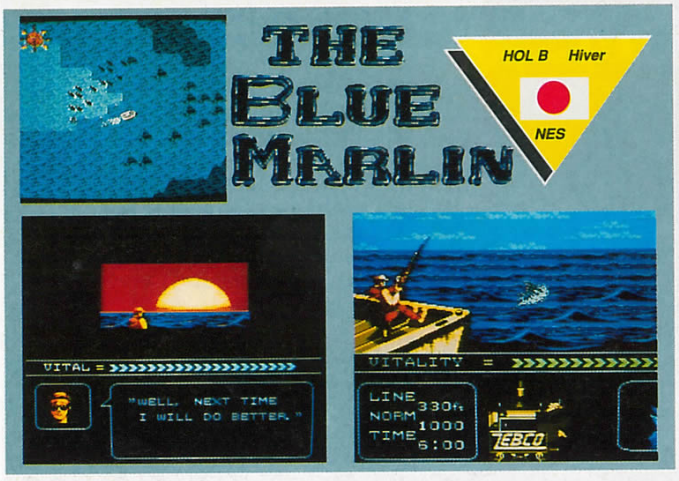




THE BLUE MARLIN

HOL B Hiver

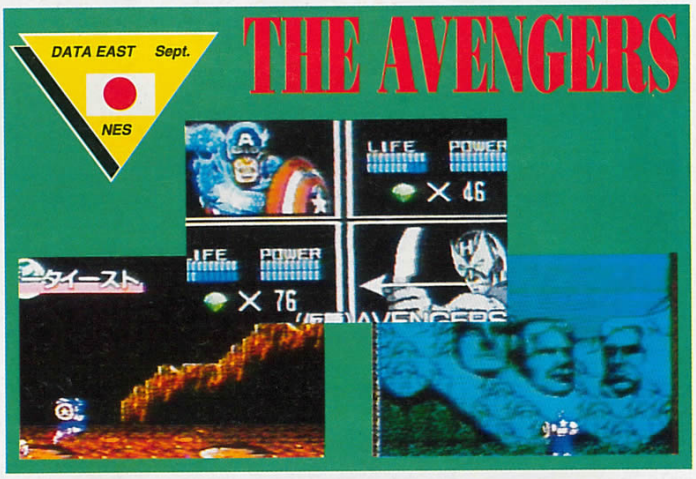
NES



THE AVENGERS

DATA EAST Sept.

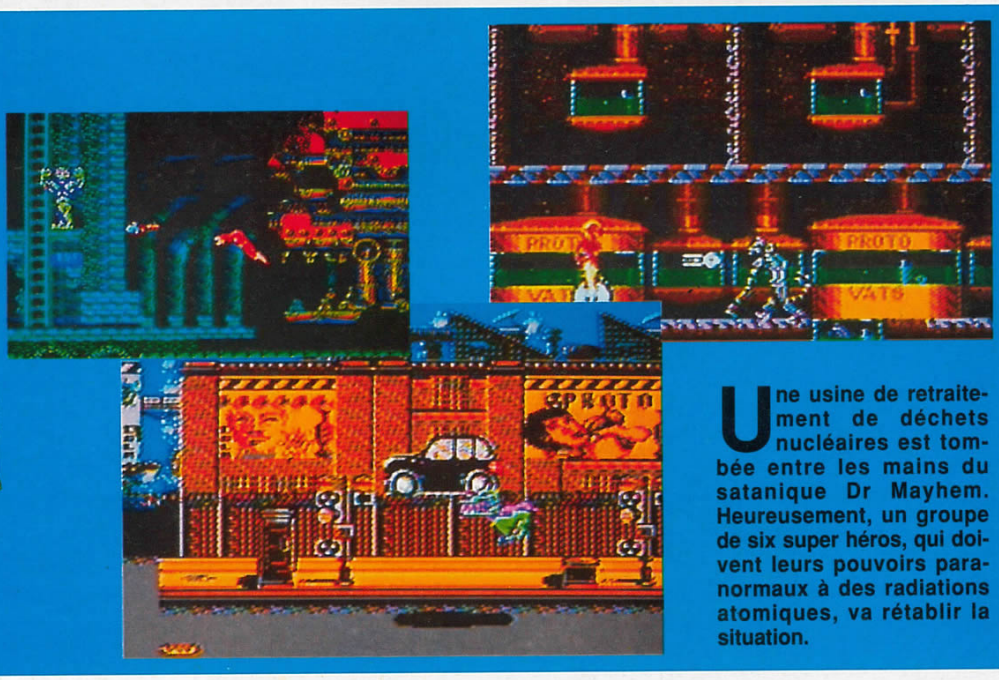
NES



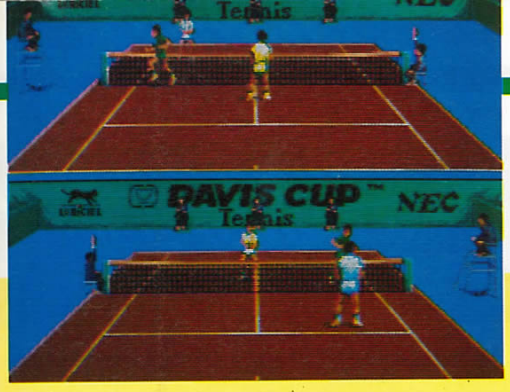
DEFENDERS OF DYNATRON CITY

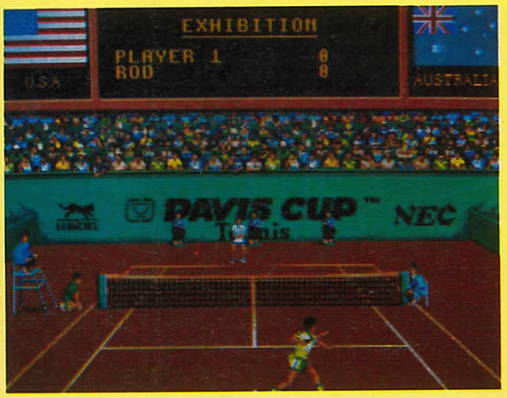
LUCAS FILM Hiver 91

NES



Une usine de retraitement de déchets nucléaires est tombée entre les mains du satanique Dr Mayhem. Heureusement, un groupe de six super héros, qui doivent leurs pouvoirs paranormaux à des radiations atomiques, va rétablir la situation.

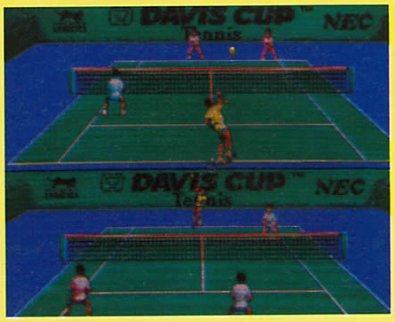




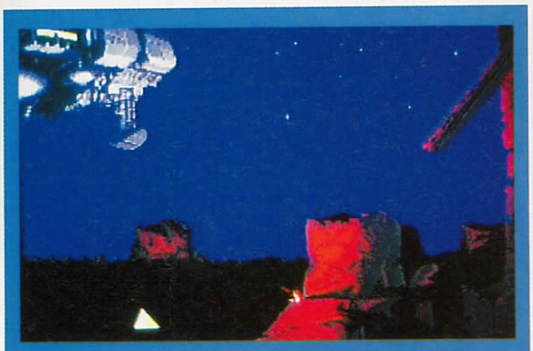
LORICIEL NC

PC Eng

Cette simulation de tennis a pour objectif de concurrencer le célèbre Final Match Tennis sur la PC Engine. Son atout principal : la possibilité de diviser l'écran en deux, chacun des joueurs voyant ainsi la scène de son côté.



DAVIS CUP™

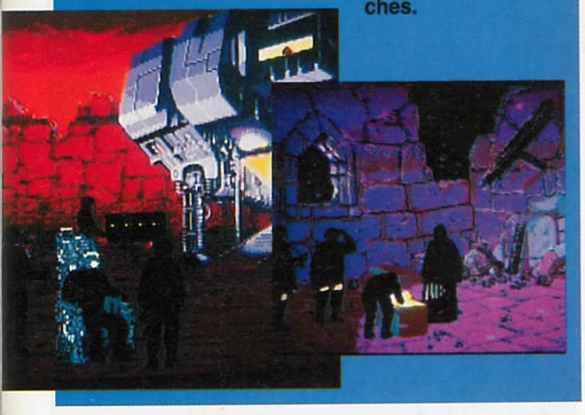


LORICIEL NC

PC Eng

l'aigle d'or II

Cette suite de l'un des premiers jeux réalisés par Loriciel raconte la quête d'un objet magique dans un futur lointain. Prisonnier d'une forteresse, il vous faudra tout d'abord vous échapper avant de commencer vos recherches.

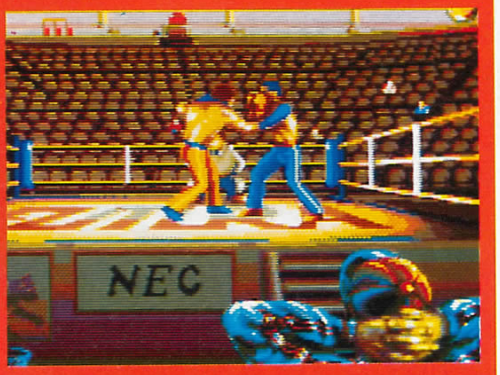


LORICIEL NC

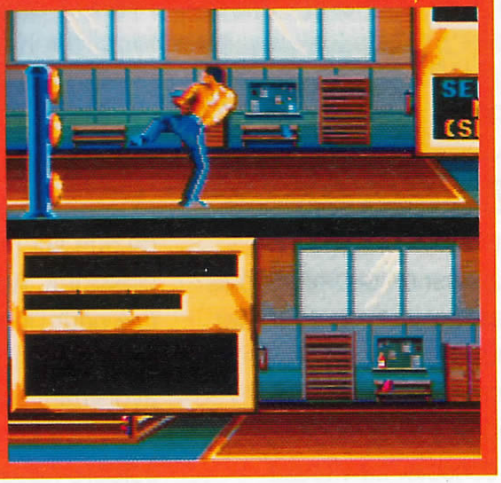
PC Eng

KICK BOXING

défouler en toute quiétude (en attendant l'option géniale que j'attends depuis des années dans ce type de softs : la possibilité de dessiner et de modifier la tête de votre adversaire ! Imaginez vous en train de finir à coups de pieds un adversaire qui a la tête du prof de maths qui vous a mis la bulle à la dernière interro !).



Kick Boxing est une simulation de combat bassé sur les exploits de l'ancien champion Panza. Adapté d'un jeu sur micro, elle vous permettra bientôt de vous



LE MEG

Sega a présenté au Japon au mois de Juin son lecteur de CD-Rom. Consoles + vous a déja parlé de cette petite merveille. Mais nous revenons ce mois-ci sur le Mega CD pour vous donner plus d'informations.

Esthétiquement, le Mega CD a la taille et l'apparence d'une Megadrive, mais est un peu plus épais. Il est prévu pour se placer sous la Megadrive. Une connexion le relie au connecteur d'extension de la console. La vitesse d'accès de la "tête de lecture" serait trois fois plus rapide que sur un lecteur CD classique. Aucun prix n'est fixé pour l'instant mais les rumeurs font état d'un prix avoisinant les 2 000 F et une mise en vente en octobre-novembre.

LE MEGA CD, LECTEUR DE CD ROM

Le CD Rom est le support des jeux, de la même façon qu'une cartouche. Dans une cartouche, les informations, c'est-à-dire le jeu, sont enregistrées sur une puce spéciale qui s'appelle une ROM. L'utilisateur ne peut que lire les données, mais ne pourra pas en sauvegarder. Le concept du CD Rom est semblable : sur un disc compact identique à ceux qui sont utilisés pour la musique, sont enregistrées des informations que l'on ne peut que lire. Quel intérêt alors par rapport à une simple cartouche ? Le CD Rom est le Monsieur Plus de l'informatique. Il permet d'enregistrer plus d'informations, plus de graphismes, plus de couleurs, plus de musiques... et coûte moins cher qu'une cartouche !

GA CD

LES SPECIFICITES DU MEGA CD

Le Mega CD est donc un lecteur de CD Rom. Mais un lecteur intelligent. Contrairement à beaucoup de lecteurs de CD Rom, comme ceux destinés au PC, au Mac ou encore à la PC Engine, le Mega CD ne se contente pas de lire les informations et de les envoyer à la Megadrive. Il comporte son propre processeur (un Motorola 68 000, le même que celui de la Megadrive, mais cadencé à 12,5 Mhz alors que celui de la console l'est à 7,6 Mhz) et ses composants spécialisés, qui lui permettent de pallier certaines insuffisances de la console. Ses coprocesseurs spécialisés lui permettent de réaliser de façon "hard" (c'est à dire que le programmeur n'a pas à programmer ces effets spéciaux et qu'ils sont de meilleure qualité et plus rapides) des rotations, des distorsions, des zooms, des manipulations d'objets en 3-D... Est-ce à dire que la Megadrive équipée du Mega CD sera aussi performante qu'une Super Famicom ? Théoriquement, oui. Mais seuls l'avenir et les jeux réalisés permettront de le confirmer !

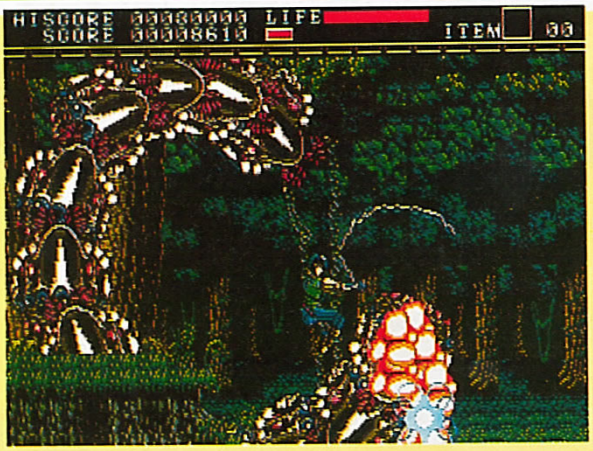
Un exemple de déformation d'objet 3-D tel qu'il était présenté au CSG de Tokyo.

EDITEURS	JEUX
SEGA	Dark wizard
SEGA	3 x3 Eye
SEGA	Sim Earth
SEGA	Rise of the Dragon
Game Arts	Lunar
Game Arts	Yumimikusu
Wolf Team	Arnest Evans
Wolf Team	Faerya
Kaneko	Super Girls Panic
Hot B	Detoneta Ogan
Kogado Studio	Schwartz Shiruto
Kogado Studio	Sceau des guerriers 2
Shuludo Wave	Nostalgia
Data West	Boîte à musique
Treco	Crying Dragoon
Nihon Bussan	F1 Circus
Telenet	Cosmic Fantasies
Bisco	War Rallye

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CPU	*MC 68 000 cadencé à 12,5 Mhz*	
RAM	*Ram CD*	*756 Ko*
	RAM PCM (son)	*64 Ko*
	Ram cache (mémoire rapide)	*16 Ko*
	Back Up Ram	*8 Ko*
GRAPHISME	*V Ram*	*8 Ko*
	2 écrans	
	Accès direct au CPU ou à la Ram	
	Effets spéciaux : déformation/ondulation du fond, animation 3-D, rotation, zoom ...	
	80 Sprites	
SON	*8 voix stéréo PCM*	
	6 voix FM	
CD-AUDIO	*Echantillonnage 16 bits*	
	Chargement frontal	

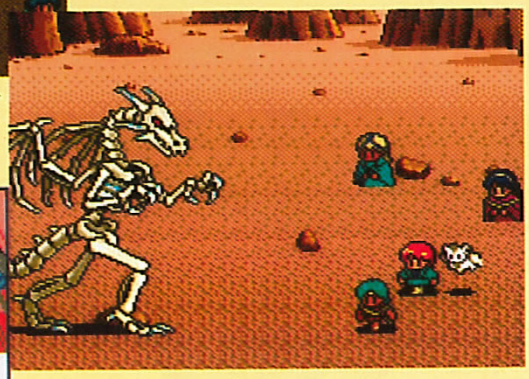
NEWS



Arnest Evans de Wolf Team sera le premier jeu d'action pour le Mega CD.

DES MEGA JEUX SUR MEGA CD

▲ *Lunar* ▶



Lunar The Silver Star

Ce jeu, réalisé par Game Arts, est un jeu d'aventure/arcade. Alès est un jeune garçon. Il va tous les jours se recueillir auprès de la tombe du Dragon Master, héros du village. Il est désigné par le chef du village pour aller dans la caverne du dragon blanc, avec l'aide du fils du chef du village. Il est accompagné également dans sa quête d'une amie d'enfance, Lunar, et de Naru, espèce de petit chat volant et qui possède le don de parler.

▲ *Tenka Fubu est un War Game se*
◀ *déroulant au temps des samouraïs.* ▶

CONCOURS

TIPS

Nous n'avons pas eu la place de passer tous vos Tips ce mois-ci à cause du plan de Sonic. Mais ils le seront dès le mois prochain.

Tips de Laurent Moreschi
La Cheneau
1261 Suisse

Machine : Gameboy
Jeu(x) concerné(s) : Fortress of Fear/Opération C/Gargoule's quest
Age : 16 ans

Fortress of Fear :
Tout au début, allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé.
Opération C :
Attendez que le titre opération C soit totalement visible, puis faites avec le "+" : haut haut bas bas, puis avec les boutons : B A B A, et enfin start. Vous accéderez alors au stage select.
Gargoule's Quest :
Voici le code du dernier niveau : CM5Z - XYU8

Tips de Arnaud Boulland
73, Rue du Verger
77240 Cesson

Machine : Megadrive
Jeu(x) concerné(s) : Inspector X
Age : 14 ans

Pour avoir des vies infinies : lorsque "continue" apparaît, après l'apparition du "Game over", faites la diagonale haut/gauche et appuyez plusieurs fois sur "C".

Tips de Noé Lecesne
Les Bruyères,
27210 Fatouville Grestain

Machines : Gameboy/Sega
Jeu(x) concerné(s) : Vigilante, Choplifter et Outrun sur Sega
Burai fighter, After Burst et Tetris sur Gameboy
Age : 14 ans

SEGA
Vigilante :
Pour obtenir le Select Round, mettre la manette en haut à gauche et appuyer en même temps sur le bouton 2 (pendant la page de présentation).
Choplifter :
Le Select Round s'obtient en faisant haut, bas, gauche, droite, puis en appuyant sur le bouton 1 et en recommençant haut, bas, gauche + "1" lors de la deuxième page de présentation.
Outrun :
Pour atteindre la vitesse maximale dans un temps record, lorsque vous êtes sur le point d'embrayer la vitesse supérieure, relâchez le bouton 2, passez la vitesse et rappuyez sur le bouton 2.

GAMEBOY
Buraifighter :
Voici les codes du dernier monde : stage 4 : A F K P ; stage 5 : B N G N.
After Burst :
Le code pour le niveau 6 est : 31520347
pour le niveau 11 est : 11145378
pour le niveau 16 est : 13020060
Tetris :
Pour arriver à la fin, faire : level 9, high 5, puis start, select, start, start, select, select, select.

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

E X C L U S I F

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console.Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

PROMO

GAMEBOY
1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE
STREET OF RAGE • ALIEN STORM
Nous téléphoner

NEC
PC KID II **290 Frs**

GAMEGEAR
FAMICOM
NEO-GEO
LYNX
AMIGA
ATARI
COMPATIBLES

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris
tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille
91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE
13, bd Voltaire 75011 Paris
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU
16 (1) 43 38 79 65

, dont
u'une
oche.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA MEGADRIVE

1290F

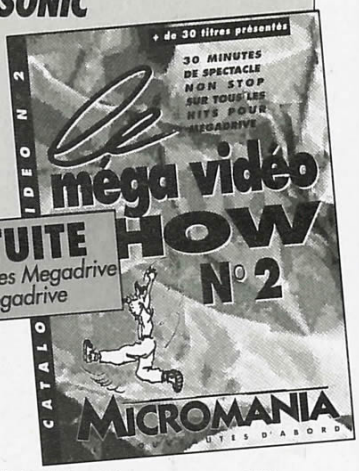
La CONSOLE MEGADRIVE
+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

SONIC HEDGEHOG	395F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Fantasia	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Stormlord	449F
Street of Rage	449F
Phantasie Star 3	599F
688 Attack Submarine	549F
Twin Cobra	449F
Turrican	449F
Fantasia	449F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Foot. (Foot. Amér.)	395F

Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAU

490F

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II
+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux

NOUVEAUTES

Summer Games	315F
Ace of Aces	345F
Pacmania	305F
Golden Axe Warrior	345F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Wonderboy 3	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Super Monaco GP	345F
Indiana Jones (Action)	345F
World Cup Italia 90	285F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	345F
Alex Kidd in Shin. World	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

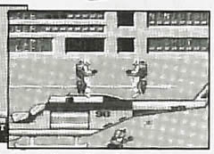
After Burner	325F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E-Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

Moonwalker. *Incarnez Michaël Jackson.*

Dick Tracy. *Attention aux truands.*

Heavy Weight Champion. *Vous devez combattre 5 adversaires.*

Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*



Cyber Shinobi *Des combats démoniaques.*

Indiana Jones *Une action ininterrompue !*

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

Ouverture le 18 septembre 91

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une ***montre jeu video*** *à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania

5% de réduction sur vos achats(*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense NOUVEAU
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00 (Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA NOUVEAU

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

CO 7 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*) ❑❑❑❑❑❑❑

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

La GAMEGEAR 990F

la portable couleur SEGA + le jeu Columns

TOP GAMEGEAR

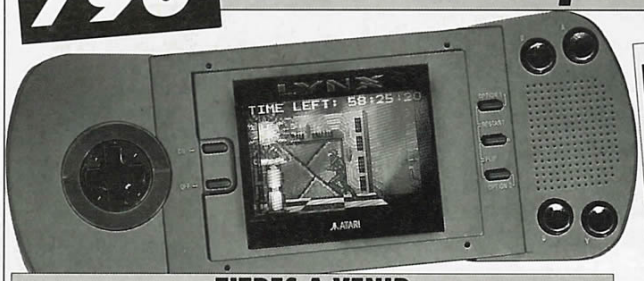
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Réflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Harewars (Shoot'em up)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Griffin	245F
Waggen Land	245F
Putter Golf	215F

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

Autres titres à venir

Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkinyo	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
US Mahjong	245F

790F La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)



La LYNX + 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag) + adaptateur secteur 990F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightening (Arcade:Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Arcade:Labyrinthe)	250F
Klax (Réflexion)	290F

TITRES A VENIR

Ninja Gaiden	250F	Scrapyard Dog	290F	Lynx Casino	290F
Vindicators	290F	Baseball	290F	Xybots	290F
World Class Soccer	290F	Iron Sports Hockey	290F	Viking Child	290F
Tournament Cyberball	290F	Chekered Flag	290F	Ishido	290F
720°	290F	Pinball Shuffle	290F	Ioki	290F
NFL Superbowl foot	290F	All Star Basketball	290F	Bill and Ted's	290F
Grid Runner	290F	Pacland	290F	Dungeons and Dragons	290F
Turbo Sub	290F	STUN Runner	290F		

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

NOUVEAUTES

Block Out (Réfléxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

La Turbo GT de NEC

2390F + 1 jeu GRATUIT

Un graphisme époustouflant !

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F
S.C.I.	395F
R Type	299F

Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
Power Eleven	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

1943	345F	Burning Angel	345F	Out Run	345F
Afterburner 2	299F	Champion Wrestler	395F	Over Ride	299F
Alien Crush	345F	Chase HQ	395F	Packland	299F
Batman	395F	Dead Moon	395F	PC Kid	395F
Bomber Man	345F	Download	395F	Powerdrift	299F
Bloody Wolf	345F	Dragon Spirit	299F	Psycho Chaser	299F
Blue Blinks	299F	F1 Circus	395F	Puzzle Boy	345F
		F1 Triple Battle	395F	Puzznic	395F
		Gun Head	395F	Rabio Lepus Spécial	299F
		Heavy Unit	345F	Rastan Saga 2	299F
		Kickball	345F	Shinobi	299F
		Kiki Khai Khai	345F	Son Son 2	299F
		Legend of Lord	299F	Strange Zone	395F
		Mister Heli	299F	Super Volleyball	345F
		Momo Show	299F	Titan	345F
		Moto Roader 2	395F	Toy Shop Boy	299F
		New Zealand Story	299F	TV Sportfooball	345F
		Ninja Spirit	395F	Violent Soldier	395F
		Ninja Warrior	299F	W-Ring	299F
		Opération Wolf	345F	Zipang	395F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

LES HITS SUR GAME BOY

Robocop 275F

Dragon's Lair 275F

R Type 275F

Castle Vania n°2 275F

Gremlins 2 275F

F 1 Race 245F

World Cup Soccer 225F

Contra Opérat. C 275F

Soccer 275F

Turtle Ninja 225F

Bubble Bobble 275F

Double Dragon 245F

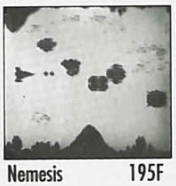
Super Marioland 195F

Cycle Grand Prix 275F

Skate or Die 275F

Duck tales 275F

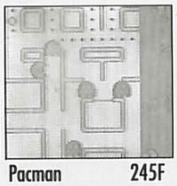
Choplifter n°2 275F


Nemesis 195F

NBA All Star 275F

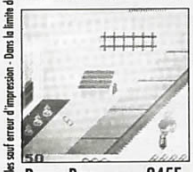
Hiryu no Ken 245F

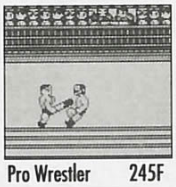
Northstar Ken 275F

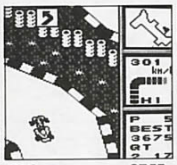

Pacman 245F

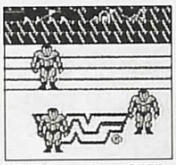
Maru's Mission 245F

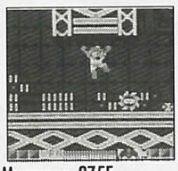
Final Fantasy 295F

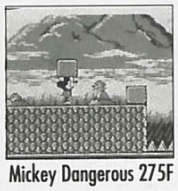

Paper Boy 245F


Pro Wrestler 245F


F1 Spirit 275F


WWF Super Stars 275F

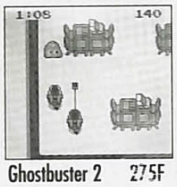

Megaman 275F

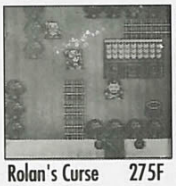

Mickey Dangerous 275F

Rescue of Princess 275F

Hunt for Red Oct. 275F

Burger Time de L. 275F


Ghostbuster 2 275F


Rolan's Curse 275F

Sworld of Hope 275F

Chase HQ 275F

Punisher 275F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

LE CATALOGUE GAMEBOY N 3 EST SORTI !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

Nouveautés

Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Castlevania 2 (Action)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Megaman (Arcade)	275F
Navy Seals (Arcade)	275F
The Punisher (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

(C) Copyright 1989 Nintendo America Inc. - Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La boutique du Game Boy

LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

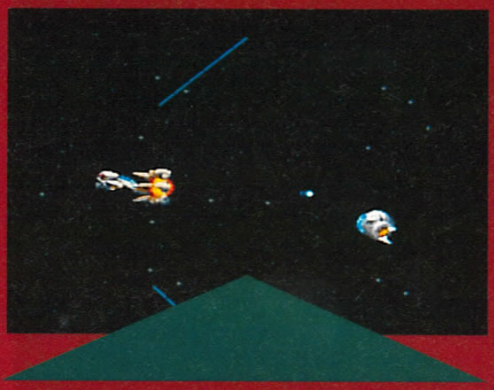
LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!

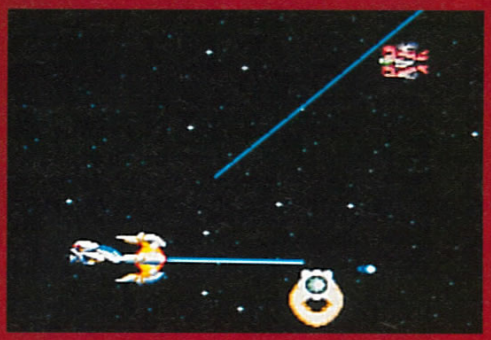
NOUVEAU

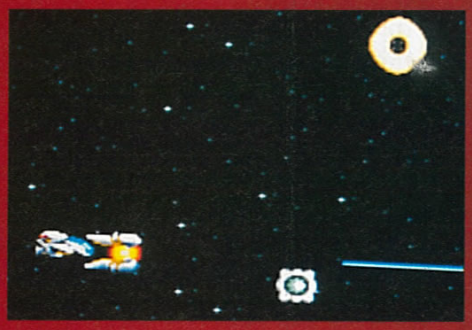
ETUI PLAY AND GO 190F Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

SACOCHE DYNA 275F
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 25 jeux.

SUPER R·TYPE



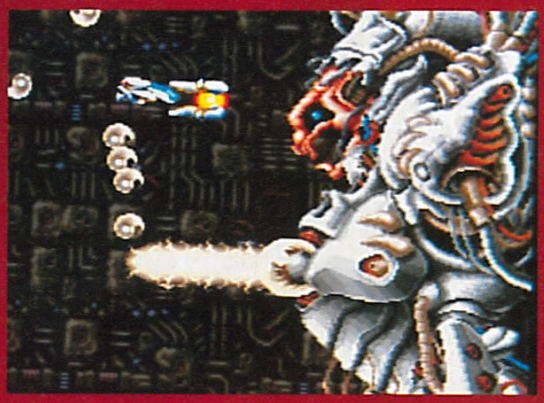




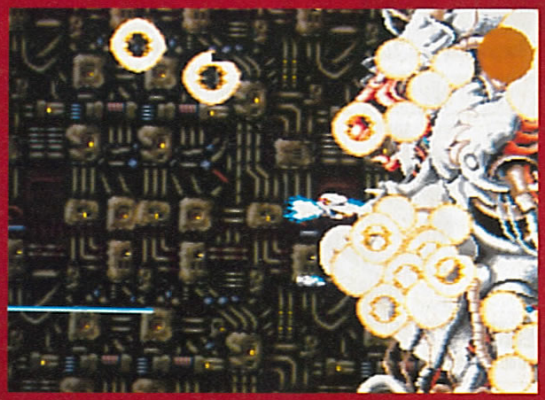
L'androïde qui s'approche de vous recèle un bonus bien utile.

L'empire a décidé de lancer une attaque contre la Terre. Aux commandes de l'appareil R-9, vous tentez un raid suicide pour essayer d'annihiler le vaisseau amiral de l'adversaire, avant que ses vagues d'appareils n'atteignent la planète bleue.

Ce shoot-them-up, vu chez Euro Loisirs-IDE, comprend sept niveaux. En maintenant un bouton du joypad appuyé, vous cessez de tirer mais vous accumulez l'énergie, avant de la relâcher brusquement. Vous bénéficiez alors d'un pouvoir de destruction bien plus considérable. En appuyant encore plus longtemps sur le bouton, vous êtes à la merci des tirs ennemis pendant d'interminables secondes mais la puissance de votre tir est alors à son apogée. Au cours de votre expédition, vous pourrez bénéficier de l'aide précieuse fournie par des espèces d'androïdes bi-podes. Le plus utile de ces bonus sera certainement le module qui ouvre le feu en même temps que vous. Il peut se placer à l'avant ou à l'arrière de votre engin. Vous pourrez le projeter en avant, le transformant ainsi en véritable bombe téléguidée. D'autres bonus vous dotent de tirs qui ricochent sur les parois, de missiles à têtes chercheuses, de tirs entrelacés... Un menu option permet de sélectionner le niveau de difficulté de la partie, la musique et les effets sonores.

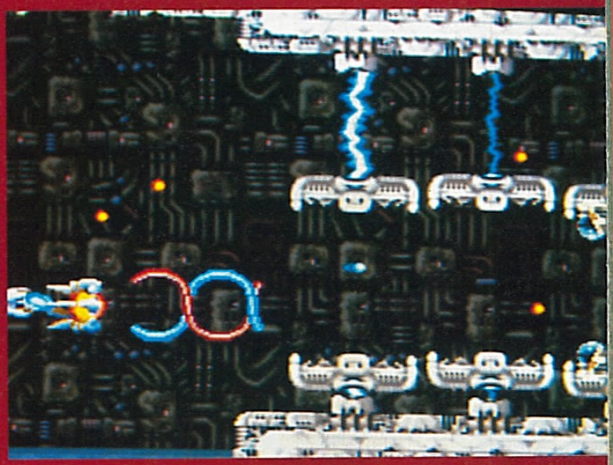


▲ Détruisez le masque de ce monstre, puis attaquez-vous à la sphère qui crache un rayon de feu pour en voir la fin. ▼

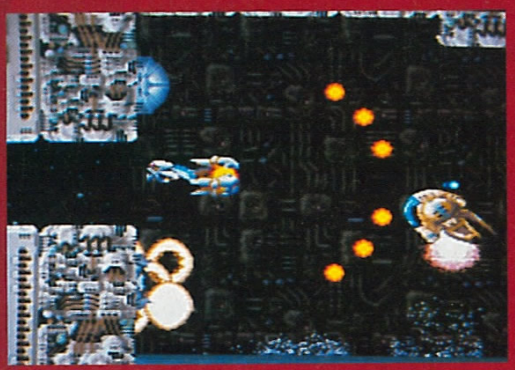


La ceinture d'astéroïdes de Mars recèle de nombreux dangers. ▼

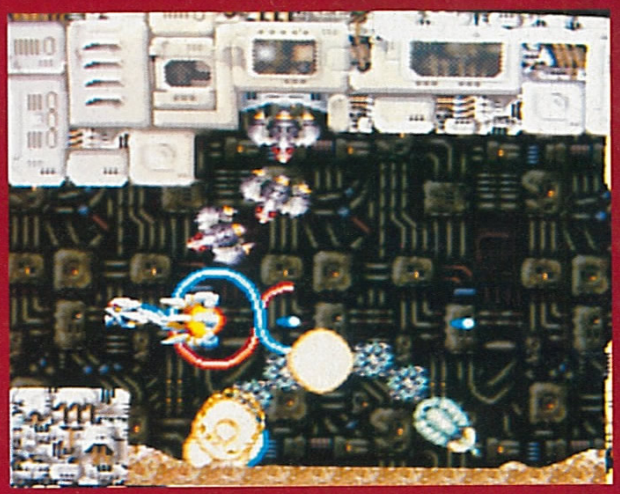
▲ Le module que vous avez placé à la tête de votre vaisseau vous fournit une protection appréciable.



▲ Des portes mouvantes difficiles, pas évidentes à passer !



Admirez l'animation des gouttelettes d'eau lorsque les adversaires sortent de l'eau.



▲ Du sable surgit un serpent pendant que le plafond vomit des ennemis.

▲ Des fossés plein d'eau émergent des robots lance-missiles !

COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

R-Type est un des jeux les plus adaptés sur micros et consoles. On connaissait les versions pour la PC Engine, la Game Boy, l'Amiga ... On avait déjà vu de bonnes adaptations. Mais celle-ci est sans conteste la plus réussie et la plus proche de l'original. Elle est basée sur la première version de R-Type sortie en jeu d'arcade. Elle est grevée cependant d'un très lourd handicap : l'animation est, à de nombreux endroits, TRES ralentie. Il arrive même qu'elle gêne le joueur l'empêchant de tirer pendant quelques secondes, en attendant qu'il y ait un peu moins de sprites à l'écran, avant qu'elle retrouve sa vitesse normale ! Dommage, car sinon on aurait sans nul doute accédé au Mega Hit. Les avis étant partagés à la rédaction sur ce jeu, je ne saurais trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter, les problèmes d'animation pouvant être rédhibitoires.

REVIEW

▲ *Des orifices multiples de cette créature jaillissent des serpents indestructibles.*

EDITEUR : IREM
PRIX : E

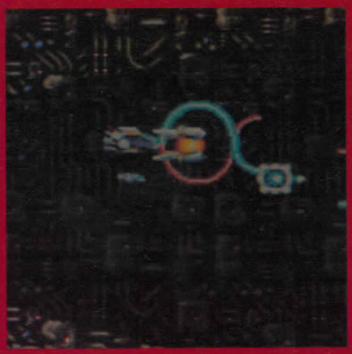
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : PROBLEMATIQUE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE 2

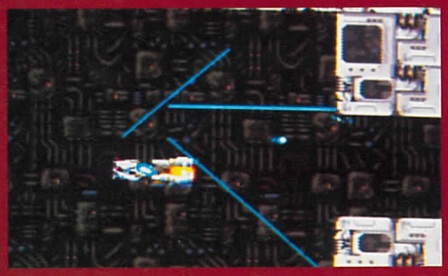
KUNEDA KAN

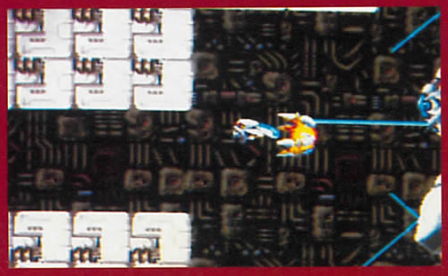
OK ! L'animation, à certains moments, est problématique ! Mais cela ne m'a pas empêché de jouer... et de m'amuser comme un petit fou ! La réalisation de cette cartouche est en effet superbe ! La résolution et la palette de couleurs permet de retrouver les décors de la version arcade. Le jeu utilise des niveaux de transparence et des effets spéciaux splendides. En revanche, il est loin d'être évident (en mode "normal") et deux ou trois passages vous donneront un peu de fil à retordre. La bande sonore est magnifique (surtout celle du troisième niveau) et la SFC prouve avec cette cartouche toute son avance dans ce domaine. La musique en stéréo est bien plus riche que ce qui existe sur les autres consoles. En plus, les bruitages couvrent la musique. Malgré les déficiences de l'animation, j'achète !



▲ *Après avoir abattu un androïde, vous approchez du bonus qu'il recélait.*

▼ *Ce long tunnel vous emmène jusqu'au monstre de fin de niveau.*





PRESENTATION	**78%**
Une animation nous dévoile le R-9 prenant son essor dans l'espace. Les options permettent de changer les niveaux de difficulté, le son...	
GRAPHISME	**98%**
Splendide ! Tant les sprites que les décors sont de petites merveilles !	
BANDE-SON	**91%**
Là encore, ce point fort de la SFC est parfaitement exploité. Les bruitages sont superbes et collent à l'action.	
JOUABILITE	**46%**
C'est le gros problème de cette cartouche.	
DUREE DE VIE	**65%**
Comme dans la plupart des shoot-them-up, cette note est plutôt basse. On peut toujours y rejouer avec un niveau de difficulté supérieur.	
INTERET	**68%**
Un jeu fantastique si l'on ne tient pas compte des problèmes d'animation.	

Enfourchez votre "monstre" d'acier et lancez-vous sur les traces des meilleurs pilotes de moto ! C'est ce que propose Racing Spirit (vu chez Euro loisirs-IDE), avec son grand prix du Japon. Avant de commencer, il est préférable de se familiariser avec la machine. Le Test Run vous permet de vous entraîner sans classement. Après avoir sélectionné le circuit (huit en tout), le nombre de tours (de 1 à 5 tours) et votre équipe (quatre équipiers par "écurie"), vous choisissez les caractéristiques de votre moto : pneus (lisses, pluies, intermédiaires), freins (disques durs ou souples), moteur (boîte de vitesse longue, courte ou intermédiaire). Cette préparation se fait en prenant connaissance du bulletin météo (pneus lisses pour temps sec et ensoleillé...) et du tracé de la piste. Il ne reste plus qu'à s'aligner sur la grille de départ : bouton droit pour accélérer, bouton gauche pour freiner, flèches de direction pour se diriger (pousser vers le haut le joypad et vous sentirez une plus forte accélération). Le Grand Prix et la course d'endurance (une seule course) fonctionnent de la même façon, à quelques exceptions près : avant la course, il faut choisir le temps de celle-ci : 5, 10, ou 30 minutes. Ensuite, vous participez aux essais (deux tours). Cela détermine votre position sur la ligne de départ. Pendant la course, il est possible de s'arrêter au stand pour refaire le plein d'essence, changer les pneus ou le moteur. Le mot "Pit" s'inscrit sur l'écran. Il suffit d'appuyer sur le bouton "select".

L'arrêt au stand. La pluie commence à tomber. Il faut changer de pneus. ▼

La préparation de la machine est un moment important. L'icône à droite indique le temps qu'il fera pendant la course.

COMMENTAIRE

KAÏKAÏ

Cette course de motos ne m'a pas laisser un souvenir impérissable. Des graphismes trés moyens (les couleurs du décor sont trop vives), une difficulté de jeu élevée. Le principe de l'écran, partagé en deux, est une bonne idée. Mais il est difficile de rester concentré sur sa portion de circuit. Les accélérations dans les virages relèvent de l'exploit : les commandes ne sont pas faciles à utiliser. Si vous faîtes un arrêt au stand, il sera presque impossible de revenir dans la course. Vous aurez trop pris de retard. Il vous faudra passer beaucoup de temps avant de terminer sans accidents et à une place honorable. Trois courses à la dernière place et vous serez "Game Over". Dans l'ensemble, une course de motos très moyenne.

La flèche en haut de l'écran indique le sens du virage. Attention aux nombreux panneaux publicitaires placés à la sortie des tournants ! Une chute et ce sont de précieuses secondes qui s'envolent. Restez concentré et dosez au mieux votre vitesse.

▲ Réussissez un bon temps aux essais, il vous placera en pôle position pour la course.

IREM PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
GRAPHISME	67%
BANDE-SON	80%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	80%

1 JOUEURS — CARTOUCHE

MIGHT and MAGIC

Gates To Another World

Le terrible empereur Gralkor le cruel ("Gralkounet chéri" pour les intimes, mais ils ne sont pas nombreux) est d'une humeur massacrante. Et on le comprend.... Ces maudits humains, elfes, nains, gnomes et autres méprisables créatures ont recouvert le pays de villes et de fermes et semblent bien avoir l'intention de s'incruster ! En plus, ces misérables mortels ont perdu la sphère du pouvoir et le socle qui la contenait ! Sans la sphère pour les protéger, ces minables sont à la merci de Gralkor, il va donc falloir que quelqu'un se dépêche de remettre la main dessus !

Might and Magic, Gate to another World est un jeu de rôle d'heroic-fantasy qui se déroule dans un monde magique et mystique. Le but est de mener un groupe de courageux aventuriers à travers des villes, des donjons, et une nature sauvage et hostile, à la recherche de la fameuse sphère.

Les sorciers ajoutent la magie à l'arsenal de l'équipe, et les guerriers ont tout ce qu'il faut comme muscles pour réduire les monstres en bouillie. Les voleurs crochètent les serrures, détectent et désamorcent les pièges, et s'illustrent brillament dans les actions les plus sournoises.

Les décors sont présentés en 3D dans une petite fenêtre. C'est aussi là qu'apparaissent les monstres qui croisent dans les parages. En tuant ces créatures, les personnages gagnent des points d'expériences et récoltent un butin qui leur permettra ensuite d'acheter de l'équipement dans les boutiques et les tavernes du royaume. Nos héros finiront bien sûr par retrouver la sphère, mais entre temps, ils auront dû faire face aux monstres, aux maladies et à une foule d'autres joyeusetés répugnantes. Les parties en cours peuvent être sauvegardées dans la mémoire vive (avec une pile), de façon à reprendre le jeu plus tard.

▲ *La forge. C'est ici qu'on achète les armes.*

COMMENTAIRE 1

Ce qui me déplait plus particulièrement dans les jeux de rôle, c'est le système de combat round par round, toujours interminable et ennuyeux à mourir. Malheureusement, c'est le système employé dans Might and Magic. Ma première bagarre m'opposait à deux orques, et il m'a fallu cinq minutes pour sélectionner les commandes pour les vaincre. Cinq minutes franchement pas excitantes, pour ne pas dire barbantes. La grande variété des monstres rend le jeu un peu plus intéressant, même si on peut parfois être étonné de se faire attaquer par un gang de chats affamés, ou par deux petits dinosaures qui se promenent comme si de rien n'était en plein centre ville ! La profondeur de jeu est impressionnante et les personnages disposent d'un large éventail de caractéristiques, mais ceux qui ne sont pas déja des fanas de jeux de rôle seront vite dépassés et trouveront que le manque d'action et l'atmosphère pesante font de Might and Magic un jeu particulièrement ennuyeux.

CREATION DES PERSONNAGES

Il est possible de commencer avec le groupe d'aventuriers standard du soft, mais la plupart des joueurs préfèreront créer leurs propres personnages pour partir à l'aventure. Le programme génère aléatoirement un score pour chaque caractéristique, et le joueur doit choisir une des huit classes et races pour son personnage, sachant que chaque race a ses propres avantages ou inconvénients par rapport aux autres (par exemple, les nains sont d'excellents guerriers, mais sont nuls en magie). Le joueur choisit ensuite le sexe de son personnage et son alignement de façon à former une bande de pilleurs, ou un groupe de bons samaritains.

COMMENTAIRE 2

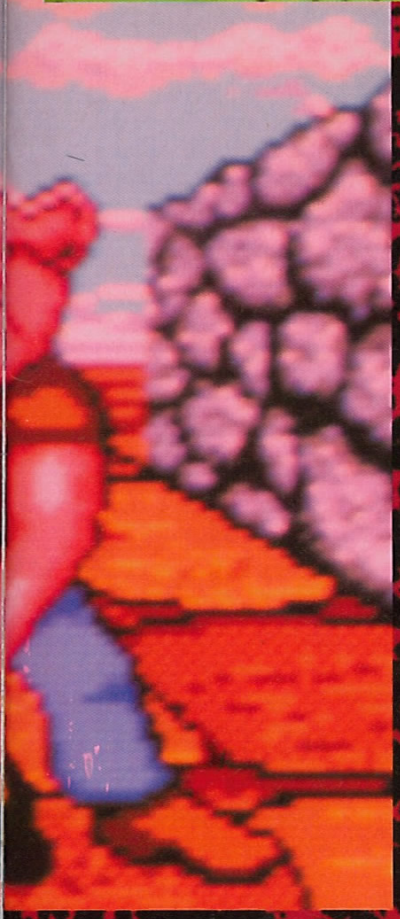
Je m'attendais à être déçu, mais finalement, j'ai été surpris de trouver ce jeu meilleur que Faery Tale Adventure. Les graphismes sont un peu simplets, mais ce genre de jeu nécessite une bonne jouabilité bien plus qu'une épaisse couche de maquillage ! Une leçon que certains feraient bien de méditer ! Le jeu est immense, et les combats suffisamment intéressants pour vous tenir en haleine. Méfiez-vous surtout quand vous vous promenez la nuit ! C'est un des meilleurs jeux de rôle qu'on ait vu depuis longtemps sur la Megadrive, mais attention à l'attaque cardiaque lorsque vous verrez le prix !

▲ *Méfiez-vous des créatures gluantes qui crachent de l'acide !*

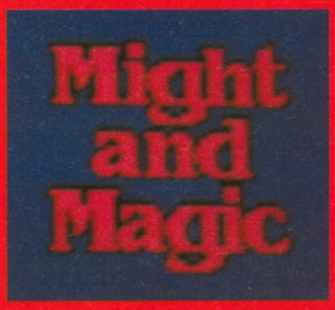
LES SORTS

Les sorciers, en gagnant de l'expérience, accèdent à des sorts de plus en plus puissants. Un sorcier du 1er niveau ne peut utiliser que les sorts de ce niveau, mais s'il atteint le 7ème niveau d'expérience, il disposera des sorts du 1er au 4ème niveau. Les Clercs progressent de la même façon, et les archers et paladins de haut niveau ont eux aussi droit à des sorts. Le gros problème est de réussir à les garder en vie assez longtemps !

▲ *Même les plantes s'en prennent à vous !*



▼ *Bon, de toute façon, il n'avait pas l'air très en forme.*



EDITEUR : E. A.
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
NOMBRE DE VIES : 0
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : pas mauvais

PRESENTATION 73%
Les graphismes plutôt moyens de l'intro donnent le ton pour tout le reste du jeu.

GRAPHISME 79%
Pas très élaboré, mais les graphismes des monstres sont réussis et les écrans informent suffisamment.

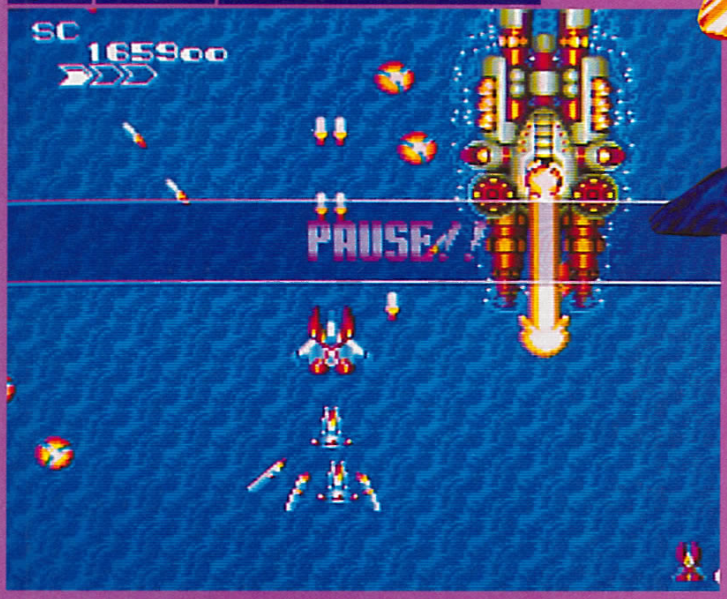
BANDE-SON 63%
Musique insipide qu'il est heureusement possible de supprimer !

JOUABILITE 80%
M & M 2 est jouable tout de suite, et le système de combat n'est pas difficile à prendre en main.

DUREE DE VIE 85%
Il vous faudra un moment avant d'en venir à bout... Encore heureux, vu le prix !

INTERET 80%
Les fanas de jeu de rôle trouveront leur bonheur, mais les débutants ne seront sans doute pas aussi enthousiastes.

FINAL SOLDIER



▲ Le sous-marin qui garde la fin d'un niveau n'est pas trop difficile à passer. Ouvrez le feu, mais dès que son périscope clignote, éloignez-vous sans prendre de risques. Renouvelez l'opération de nombreuses fois en tirant sur les mines flottantes qu'il largue afin de les repousser.

Une des armes que vous pouvez récupérer grâce à l'un des bonus : les missiles à têtes chercheuses qui partent de l'arrière de votre appareil pour se diriger directement sur l'ennemi.

Une fois de plus, vous allez devoir incarner le pilote d'élite, "dernier-espoir-de-la-terre-pour-lutter-contre-ces-vilains-extra-terrestres-qui-veulent-l'envahir" ! Une fois encore, vous prendrez les commandes d'un prototype, dernier cri de la technologie terrestre du moment. L'ennemi n'a plus qu'à bien se tenir !

Basé sur un scrolling horizontal, ce shoot-them-up vous emmènera affronter, niveau après niveau, les hordes ennemies. Chaque niveau est protégé à mi parcours par un (ou des) adversaire(s) un peu plus coriaces. Mais le meilleur est bien sûr pour la fin, et c'est le gardien de fin de niveau qui risque de vous poser le plus de problèmes. Quatre armes sont à votre disposition. Certaines peuvent être combinées entre elles. Pour en changer, il suffit de saisir le bonus correspondant à la nouvelle arme. De plus, en additionnant les bonus de la même arme, on améliore la puissance dévastatrice de celle-ci. Certains bonus vous fournissent des petits modules, qui suivent tous vos déplacements et ouvrent le feu en même temps que vous. Pour les passages difficiles, le deuxième bouton du joypad transformera un de ces modules en tornade dévastatrice qui éliminera tous ces "damnés aliens" présents à l'écran !

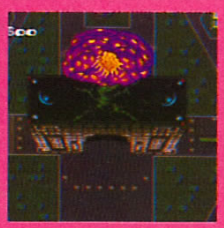
COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

Final Soldier, ou Gunhed III, est la suite du célèbrissime Gunhed ainsi que de Super Star Soldier. La recette ayant fait ses preuves, elle a été conservée. On retrouve donc un shoot-them-up très efficace mais peu novateur pour tous ceux qui connaissent les deux épisodes précédents. Les bonus à profusion, la qualité de l'animation, les myriades d'ennemis... tout ceci est prenant et amusant, mais laisse une impression très nette de déjà-vu. On retrouve la possibilité de jouer pour aller le plus loin possible ou pour réaliser le score le plus important. Il est dommage que les auteurs n'aient pas pensé à la possibilité de jeu à deux.

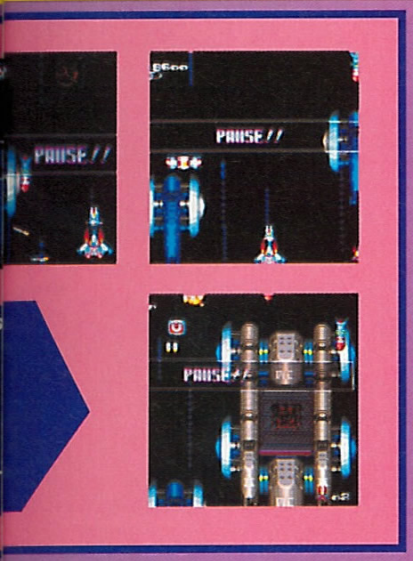
Le deuxième bouton du joypad libère votre arme secrète. Un module, en explosant, détruit tous les adversaires présents à l'écran.

Un passage dangereux où vous risquez fort d'être pris entre deux feux.



Le niveau de la mégalopole contient, au milieu, une plante carnivore, perchée sur un arc de triomphe.

▲ Les espèces de tripodes métalliques sont des pièges infernaux qui vous expédient de temps en temps des projectiles.



Vous survolez un aérodrome de l'adversaire : attention à leurs appareils !

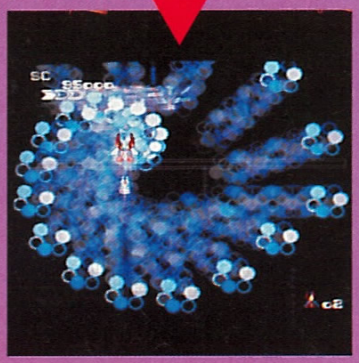
Des tanks meurtriers patrouillent sur des rails au milieu du désert.

Les bonus que vous avez récupérés vous ont donné deux modules qui se sont placés à l'avant de votre vaisseau pour vous protéger.

Deux androïdes gardent la fin du niveau. Méfiez-vous de leurs pinces !

Les pieuvres mécaniques sortent de l'océan pour vous empêcher de passer au niveau suivant.

L'engin qui vient vers vous contient un bonus. Abattez-le pour vous en saisir !



COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

A la différence de l'honorable Banane, je n'ai pas connu l'ancêtre Gunhed. J'ai donc découvert cette cartouche sans aucun préjugé.
Premier point qui me plaît : la multitude d'options et de configurations !
Pour chacune des quatre armes à votre disposition, vous pouvez décider de la forme qu'elle aura (plus ou moins concentrée, plus ou moins rapide...).
Trois niveaux de difficultés sont proposés également. Enfin, à tout moment au cours du jeu, vous pouvez avec la touche Select, modifier la vitesse de l'animation.
Autre point fort du jeu : sa difficulté progressive. Les cinq premiers niveaux ne posent pas de problèmes. Mais la suite vous demandera un peu plus de temps !

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : RAS

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 89%

L'intro est sympathique bien qu'un peu courte. La démo montre quelques secondes de chaque niveau.

GRAPHISME 85%

Honnête et haut en couleurs. Les décors font un peu trop appel aux cyclages de palette plutôt qu'aux animations proprement dites!

BANDE-SON 67%

La bande sonore comporte beaucoup de bruitages et quelques airs stressants et monotones.

JOUABILITE 91%

Des armes efficaces et des niveaux assez variés, associés à un vaisseau très maniable.

DUREE DE VIE 71%

Une durée de vie assez élevée grâce aux multiples options et paramétrages de la difficulté et de l'armement.

INTERET 68%

Un jeu rapide et prenant... efficace ! Dommage qu'il rappelle tant ses deux prédécesseurs sans innover assez.

REVIEW

Le parc d'attractions de Marvel Land était composé de quatre royaumes, chacun d'entre eux étant gouverné par une fée. Les animaux, tous plus loufoques les uns que les autres, y vivaient en paix. Mais le Loup, roi des démons, s'est emparé des fées et les a enfermées dans des sphères de cristal. Il a asservi les habitants de ces royaumes, sur lesquels il règne désormais en tyran. De plus, il a enlevé votre fiancée qu'il détient prisonnière dans son château, sur une île au milieu du parc. Jeune prince des Dragons, vous vous lancez à son secours.

Pour vous débarrasser de vos adversaires, vous devez leur sauter sur la tête. En cours de chemin, vous découvrirez des coffres contenant des bonus. Certains vous permettent de vous déplacer dans les airs en vous dotant d'une paire d'ailes. D'autres vous donnent des points ou une vie supplémentaire.

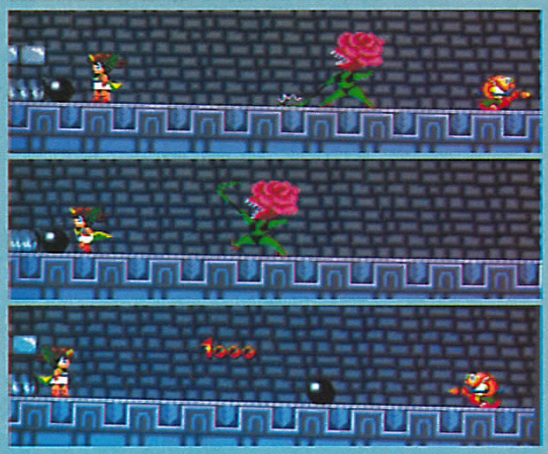
Enfin, un bonus particulièrement utile dédouble votre personnage. Il vous permet de neutraliser à distance les assaillants. Marvel Land (vu chez Hazardous Area) est divisé en quatre parties, chacune comportant plusieurs niveaux. Vous disposez, pour chacun d'entre eux, d'un temps limité. A la fin de chaque royaume, un petit jeu de société vous permettra, en cas de succès, de passer au suivant.

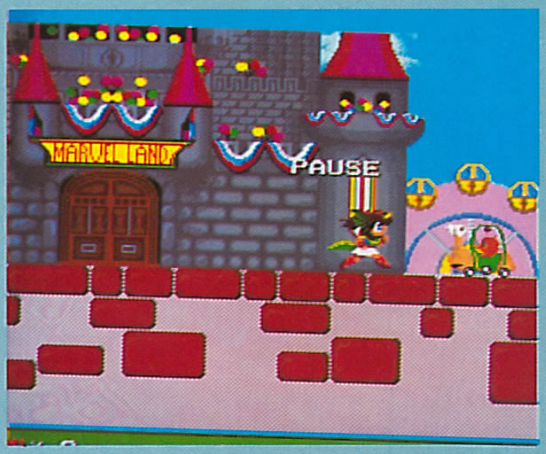
UN DECOR PRECIEUX

Certains éléments du décor vous seront très utiles. Ainsi, en poussant le ressort, vous pourrez libérer le boulet qui ira écraser les adversaires qui se trouvent sur son passage.

L'animation de la cascade d'eau, grâce à un cyclage de couleurs de la palette, est particulièrement réussie.

▲ A la fin du dernier niveau du monde 1, légie la chance sur l'adresse vous ouvri



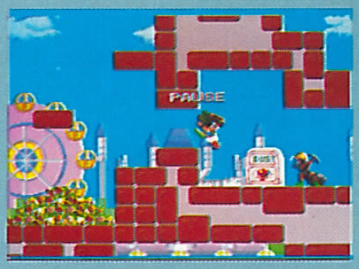


▲ Le monde merveilleux de Marvel Land vous attend.

COMMENTAIRE 1

KANEDA KUN

Marvel Land est une réussite ! L'importance du monde à explorer, les graphismes jolis et basés sur des tons pastels distinguent ce jeu de ses concurrents. Je préfère habituellement les jeux où la tactique la plus élaborée consiste à tirer sur tout ce qui bouge. Mais je dois avouer que cette cartouche qui accorde beaucoup d'importance à la stratégie et à la finesse des réflexes pour sauter au bon endroit sur la tête d'un malfaisant ou atterrir sur la bonne plateforme, m'a conquise ! D'une difficulté pas trop rebutante, mais demandant de longues heures de pratique, Marvel Land est un jeu "frais", au dépaysement garanti !



▲ La fourmi se croit au fond d'une mine... Elle vous enverra à la figure une série de pierres !

BONUS

LES B
SONT DANS L

Celui de vo les a

Avec ce bonus-ci, vous allez avoir l'extraordinaire pouvoir de vous démultiplier.

...n petit jeu qui privi-
...l'accès au monde 2.

...NUS
...ES COFFRES

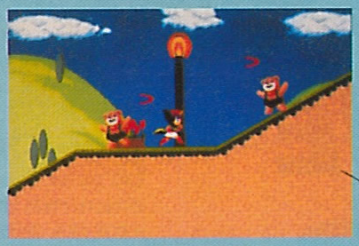
...ci vous permettra
...s déplacer dans
...s aisément.

...IMENTAIRE 2

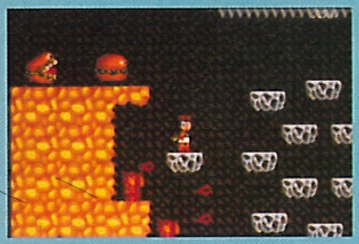
BANANA SAN

Malgré un thème et des décors un peu mièvres, cette cartouche est amusante. Hésitant entre le jeu de plates-formes classique et le jeu d'aventures, Marvel Land choisit une voie médiane. J'ai particulièrement apprécié la possibilité de se servir de certains éléments du décor pour pouvoir neutraliser l'ennemi, comme les boulets de canon propulsés par de gros ressorts que l'on doit amorcer. Le jeu n'est pas linéaire. On peut, pour finir chacun des niveaux, se contenter d'avancer toujours vers la droite, jusqu'à ce qu'on atteigne la sortie. Mais on peut également brûler les étapes en empruntant les espèces de Warp Zones à la New Zeland Story, qui permettent de passer d'un niveau à l'autre. De plus, la cartouche comprend une série de passages secrets, de bonus cachés dans les murs, de salles dissimulées ...

▲ *Visez le centre de la cible pour gagner le plus de points.*



▲ *Ces gros nounours sont armés de boomerangs.*



▲ *Prenez garde aux gros hamburgers !*

Tourne manège !

Le coffre est bien protégé. Par intermittence, les gorgones lancent un rayon mortel.

EDITEUR : NAMCO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION	**82%**
Dépaysant et féérique. Des options permettent de configurer le jeu aisément.	
GRAPHISME	**85%**
Les décors et les différents protagonistes sont jolis, fins et colorés. Le thème et les couleurs choisis sont un peu mièvres.	
BANDE-SON	**92%**
Des airs qu'on se surprend à fredonner plusieurs heures après avoir fait une partie.	
JOUABILITE	**91%**
C'est charmant et ça bouge dans tous les sens. Passages secrets et bonus à gogo renforcent le plaisir du jeu.	
DUREE DE VIE	**95%**
Le jeu est immense mais, à la fin de chaque niveau, un mot de passe vous est fourni qui vous permet de le reprendre à l'endroit où vous l'aviez laissé.	
INTERET	**84%**
Si vous cherchez des jeux d'action qui privilégient réflexion et bons réflexes, Marvel Land ne vous décevra pas.	

NEWS

LE PREMIER JEU D'ARCADE HOLOGRAPHIQUE

Sega vient de commercialiser un jeu d'arcade, Time Traveller, qui risque fort de faire date dans l'histoire des jeux vidéo : pour la première fois, les jeux vidéo accèdent à la troisième dimension. Les personnages du jeu sont en fait des acteurs réels qui ont été digitalisés. Il ne s'agit plus de dessins animés, aussi excellents qu'ils puissent être. Ils ont été filmés et enregistrés sur compact disque vidéo (Laser Disc). Ceci n'est plus une première, puisque des jeux comme Dragon's lair utilisaient cette technique. Par contre, l'utilisation de l'hologramme en est une ! Techniquement, le cœur du système est formé d'un lecteur de vidéo disque Sony. Première surprise : la machine n'a pas de moniteur ! Les images sont visualisées sur un miroir noir sphé-

L'hologramme est devant vous. Cette image 3-D qui n'a pas de consistance est généralement créée par deux faisceaux lasers.

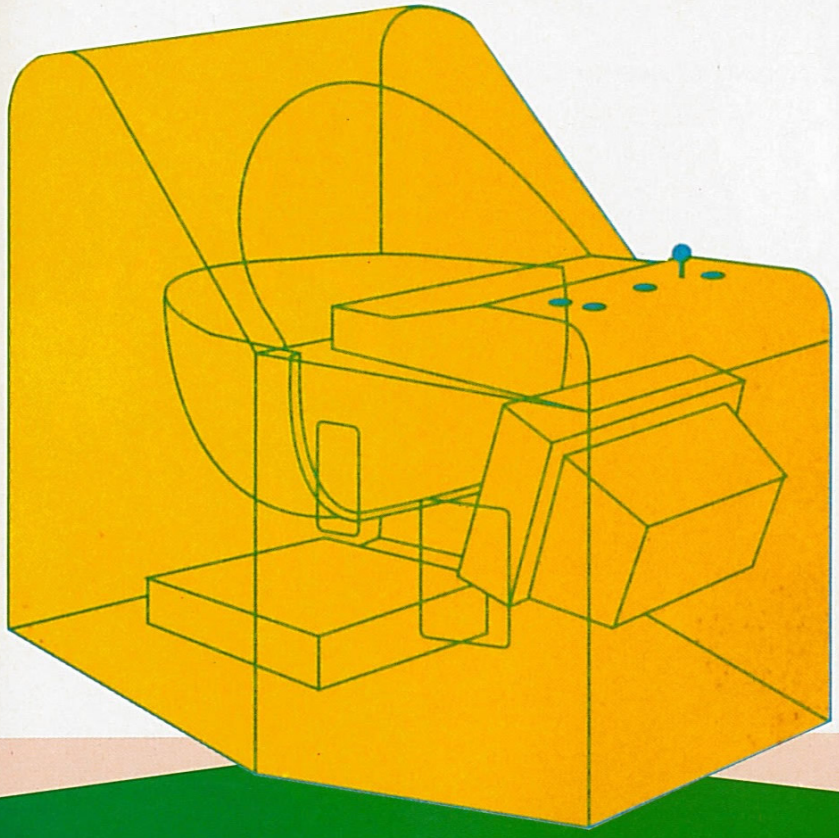


Schéma du meuble :
un écran 21' Sony renvoie l'image provenant du lecteur vidéodisque sur un miroir concave, créant ainsi l'hologramme.

rique. Comme il s'agit d'hologrammes, il est possible de tourner autour de ces images, de les observer sous plusieurs angles. Un hologramme est en fait une projection en 3-D d'une image. L'image qui est devant vous n'apparaît pas sur un écran, elle est impalpable, vous pouvez passer la main à travers.

La princesse Kyi-la de la Fédération Galactique a été capturée par le satanique docteur Vulcor. Vous incarnez le Marshal Gram qui doit la retrouver et sauver, pendant qu'il y est et puisqu'il lui reste un peu de temps, l'univers d'une destruction effroyable. En cours de route, il affrontera la femme fatale, des guerriers ninja, des chevaliers de l'espace, des hommes préhistoriques, des punks, des soldats du moyen-âge... Le jeu est tellement vaste (plusieurs Mo de données), qu'on a aucune chance de revivre deux fois le même épisode.

Le matériel utilisé par Time Traveller possède une double caractéristique : celle d'être à la fois du matériel haut-de-gamme et, en même temps, du matériel disponible par le grand public.

BREVES

BREVES

SEGA : NOUVELLE POLITIQUE DE COMMERCIALISATION

Le Mega CD sera diffusé par Sega et par JVC, selon un accord récemment passé entre les deux sociétés japonaises. Sega aurait décidé d'appliquer une nouvelle politique concernant les dates de commmercialisation de ses produits.

Pour lutter contre les importations parallèles, de plus en plus de cartouches Sega sortiront simultanément aux USA, au Japon et en France.

Dans la série, une nouvelle n'arrive pas seule : Thunder Force III arrivera en format français avant Noël.

Merci encore à Sega et ... aux boutiques d'importation parallèles qui ont forcé l'éditeur japonais à prendre de telles mesures !

Et Youpi ! le schilmblick avance ! ! !

PC Engine
CORE GRAFX
PUISSA

5 BONNES RAISONS DE S'ECLATER SUR CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72

3615
SODIPENG

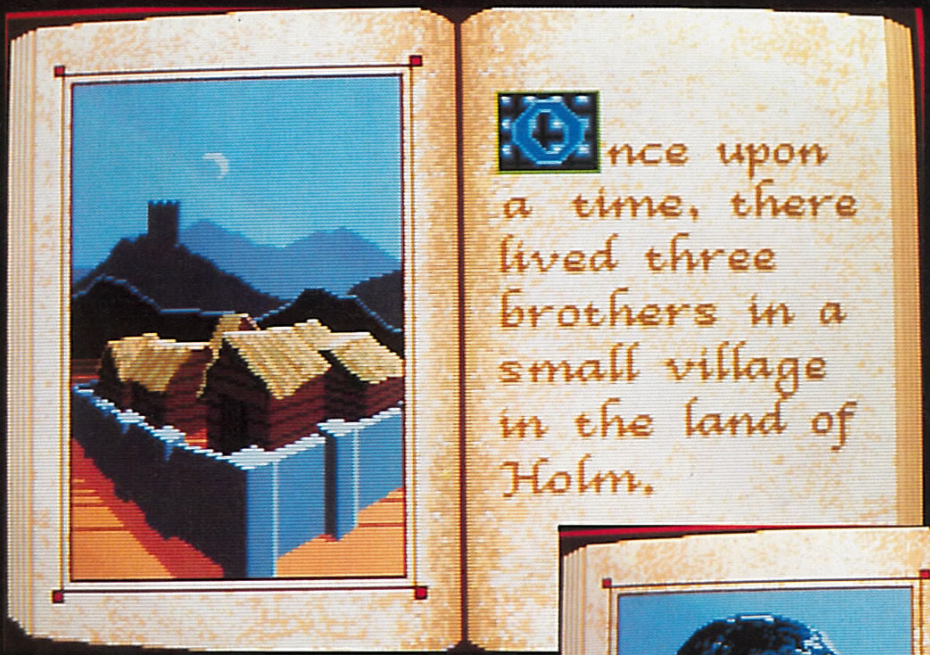
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

The Faery Tale Adventure™

Il était une fois, une contrée où tout le monde vivait en paix protégé par un antique talisman. Puis un jour, cette relique disparut et les malheurs commencèrent à s'abattre sur le pays d'Holm. Des hordes de démons et de brigands se mirent à ravager les campagnes. Les récoltes périclitèrent. L'aîné d'une famille de trois enfants se proposa, pour tenter de retrouver le talisman volé. Ses deux autres frères affirmèrent vouloir reprendre le flambeau au cas où leur aîné échouerait dans sa quête.

Julian, l'aîné des frères, part donc à la recherche du talisman. En chemin, il interrogera les différentes personnes susceptibles de lui fournir des indices, se battra contre toutes sortes d'adversaires, explorera des labyrinthes ...

Un menu sous forme d'icônes rassemble toutes les commandes usuelles. Il vous permet de consulter vos points de vie, votre bravoure, votre argent et votre équipement. Celui-ci peut être acheté chez certains aubergistes ou récupérés sur le corps de vos adversaires.



▲ *Une mauvaise rencontre sur un pont.*

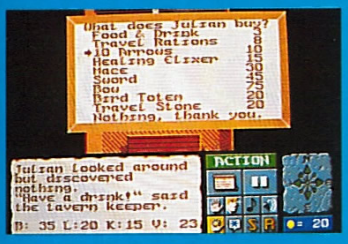
COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

Ce jeu est un petit joyau ! Je l'avais terminé sur Amiga et je m'y suis remis avec autant de plaisir sur Megadrive. L'aventure est passionnante. Elle vous tiendra en haleine pendant de longues heures. Evidemment, on est loin des jeux dans la plus pure tradition des Dongeons et Dragons, qui sont habituellement laids et fort peu agréables à manier, mais qui possèdent en revanche une profondeur de scénario peu commune.

Le pays à explorer est immense, mais rempli de découvertes à faire. L'aventure n'est pas linéaire et il y a parfois plusieurs solutions pour un problème. Faery Tale dose agréablement aventure et arcade, réflexion et action.

◄ *Cet ermite pourrait-il me donner quelques précieux conseils?*



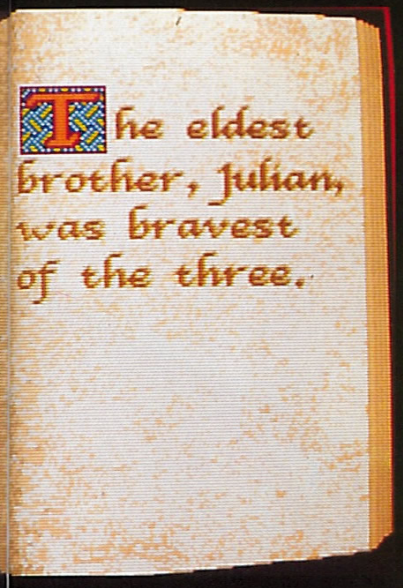
CARACTERISTIQUES

Vous voyez en permanence les caractéristiques de Julian. La bravoure (ses chances de remporter un combat), la chance (détermine la possibilité d'être ressuscité par une fée), la gentillesse (qui vous permettra de recueillir plus de renseignements) et la vitalité, qui entraîne la mort quand elle atteint zéro.

ARTIFICES

Julian, au début, ne dispose que d'une dague. Mais, au fur et à mesure, son équipement s'accroît considérablement. Il peut se procurer d'autres armes (arcs, lances, épées). Le Glass Vial lui donnera des points de vitalité. Les Green Jewels lui permettront de voir la nuit comme en plein jour. Les anneaux d'or immobiliseront pendant un temps ses adversaires sur place. Les Pierres Bleues lui permettront de se téléporter. Et les Cristal Orbs de découvrir des passages secrets.

▼ Le courage de Julian le rend plus fort au combat.



GALERIE DE MONSTRES

Lorsque les monstres approchent, la musique se transforme.

SQUELETTES

Ils seront les adversaires les plus faciles à vaincre. Mais en groupe, ils restent dangereux.

FANTOMES

Ils sont gênants au début, mais quand on a acquis assez de points de bravoure, ils ne posent plus de problèmes. Fouillez les avant qu'ils ne disparaissent.

ARCHERS

Quels que soient les points de bravoure de Julian, ils restent tout aussi dangereux. Foncez sur eux et tuez les avant qu'ils n'aient le temps de vous viser.

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

Le seul reproche que je lui adresserais concerne le début de l'aventure. Avant de pouvoir se promener sans risquer de se faire occire à chaque pas, vous devez accroître vos points de bravoure, c'est à dire vous battre souvent et remporter les combats. Vous commencez le jeu avec un dague ridicule et ... peu de chances de sortir victorieux des combats. Voici une technique pour acquérir rapidement ces points : il vous faut une autre arme. Faites l'acquisition à l'auberge du village d'un anneau d'or qui vous permettra de geler un ennemi possédant une lance ou une épée et ainsi de la récupérer. Une fois que vous l'avez, descendez jusqu'au cimetière. Abritez-vous derrière les grilles et attendez un peu ! De nombreux ennemis vont rôder. Il suffira de les transpercer à travers la grille, eux ne pouvant vous rendre la pareille (et de les fouiller également à travers la grille !)

EDITEUR : ELEC ARTS
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/FACILE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**89%**
L'intro est splendide. Les pages d'un livre défilent..	
GRAPHISME	**91%**
Les graphismes du jeu sont de toute beauté. Une réussite!	
BANDE-SON	**78%**
Les mélodies collent à l'époque médiévale, où se déroule le jeu et l'action !	
JOUABILITE	**88%**
Au début, Julian meurt toutes les deux secondes puis les choses s'améliorent.	
DUREE DE VIE	**92%**
L'aventure est gigantesque !	

INTERET 95%

Tous les possesseurs de Megadrive doivent acheter cette cartouche, sous peine de passer à côté d'un chef d'œuvre !!!!

▼ *Un des deux samouraïs a été touchés par votre arme !*

Lorsque vous vous approchez de la cloche, une série d'esprits se mettent à tourner autour de vous, en des cercles menaçants. Ne vous laissez pas effrayer et plutôt que de les combattre un par un, donnez simplement un coup dans la cloche pour les détruire tous d'un seul coup.

Goemon est un samouraï fort sympathique (ou plutôt un ronin, un samouraï sans maître). Il a entendu dire qu'un village était hanté par des fantômes. Il se décide de se diriger vers celui-ci pour les chasser. En cours de chemin, il rencontre un ninja, qui est tombé follement amoureux d'un spectre féminin d'une rare beauté. Ils décident rapidement de joindre leur forces pour explorer le village, son temple, son château ....

Goemon affronte, dans cette cartouche vue chez Euro Loisirs-IDE, de nombreux adversaires : certains sont des fantômes, alors que les autres sont des humains subjugués par les esprits. Pour se défendre, il dispose de diverses armes qui vont d'une sorte de mirliton jusqu'à un yo-yo. A chaque fois qu'il anéantit un adversaire, il récupère une pièce de monnaie. Il peut l'utiliser comme projectile contre les spectres. De temps en temps, une divinité lui apparaît pour lui donner quelques conseils. Dans certains magasins, il peut acheter de la nourriture ou des équipements. Des bonus se trouvent à l'intérieur de pots bleus, telles une paire de sandales, la statue d'un chat, une conque ...

Goemon Ganbarre

COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

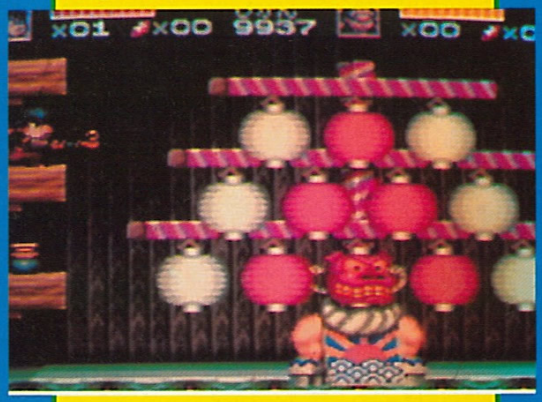
Goemon Ganbarre (ce qui veut dire "Bon courage, Goemon !") possède de somptueux graphismes en perspective "aérienne". Hauts en couleurs, ils sont remplis de petits détails comme des herbes qui oscillent sous le vent, un poisson laché par un pêcheur qui continue à se débattre à terre ... Ils représentent des paysages typiques des campagnes et villages japonais, tels qu'on pouvait les trouver au XVIIe siècle, sous l'ère des Togugawa. Le souci du détail est incroyable. On retrouve, par exemple, les Toris (portiques des temples), les tatamis surélevés et les parois coulissantes dans les demeures ... De même, les animations des différents protagonistes sont extrêmement précises et soignées. On peut y jouer à deux, le second joueur contrôlant le ninja. Une cartouche très dépaysante qui change des éternels shoot-them-up !

▼ *Des démons bleux surgissent, hilares, de temps en temps des entrailles de la terre. Attention aux fossés remplis de bamboux acérés !*

La fête du village n'est pas aussi amicale qu'elle pourrait le laisser croire !

▲ Méfiez vous des deux gaillards aux masques de nô

Une divinité apparaît de temps en temps pour vous conseiller. ▼



Pour passer ce gardien de fin de niveau, neutralisez ses lampions un par un.

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

Cette cartouche de Konami, qui s'appelle aux USA La légende du ninja mystique, bénéficie d'une réalisation splendide. Mais, même s'il est possible de jouer sans connaître un mot de japonais, il est un peu gênant de voir une série de caractères sans y comprendre grand chose ! Les décors sont très soignés, mais je trouve que pour certaines scènes, comme celle du temple où, entre les statues de Bouddha, des masses d'acier essayent de vous écraser, la profusion de couleurs et de petits détails tournent un peu à la confusion.
Malgré une réalisation sans faille, je n'ai pas accroché à ce jeu, ainsi qu'à l'ambiance dans laquelle il baigne. Peut être est-ce dû à mon esprit occidental trop cartésien !

Un fantôme se matérialise lentement devant vous.

Prenez garde aux projectiles qu'il envoie !

EDITEUR : KONAMI
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

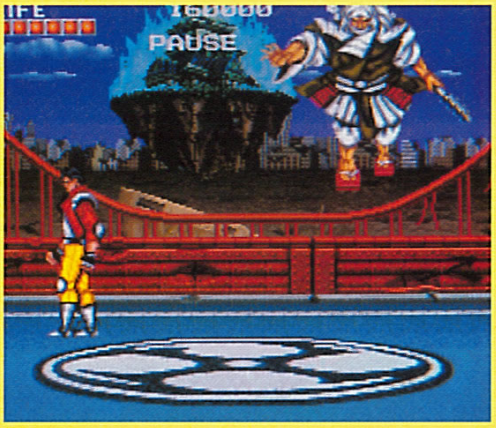
PRESENTATION	**64%**
Une succession d'écrans nous raconte les grandes lignes de l'histoire ... en japonais.	
GRAPHISME	**93%**
Animations fluides et détaillées. Décors splendides. Certainement le point fort de cette cartouche.	
BANDE-SON	**70%**
Des morceaux variés et de bonne facture.	
JOUABILITE	**77%**
Le contrôle de Goemon est parfait. Les bonus à récupérer sont peu nombreux et les gardiens de fin de niveau ne sont pas tous évidents à passer.	
DUREE DE VIE	**86%**
Le jeu est long et il vous faudra pas mal de temps avant d'en voir la fin.	
INTERET	**80%**

Beau et très bien réalisé, Goemon Ganbarre vous plongera dans une atmosphère très dépaysante.

Sengoku

DES ANIMATIONS IMPRESSIONNANTES

A la fin de certains niveaux, des adversaires particulièrement coriaces, comme ce ninja, surgissent du château du seigneur du Mal.



Il y a quatre cents ans, un seigneur de la guerre ravageait villes et villages, dans une volonté d'asservir le monde. Deux samouraïs décidèrent alors de joindre leurs forces pour mettre fin à ce règne de terreur. Après moult combats, ils réussirent à vaincre ce démon. Mais avant de mourir, il prophétisa qu'il reviendrait dans quatre cents ans avec un autre triste sire, aux pouvoirs effrayants. Cela s'est réalisé et le monde est de nouveau en proie au chaos.

Deux nouveaux combattants sont réunis pour s'opposer aux forces du mal. Vous incarnez l'un d'entre eux (et si vous avez un deuxième joystick, un autre joueur pourra diriger le deuxième justicier). Le jeu se déroule dans des décors actuels (autoroute, ville, égouts...).

Mais, de temps en temps, vous accédez aux autres mondes. Ceux-ci sont perchés dans les nuages et enveloppés de brumes vaporeuses. Lors de différents combats que vous menez, vous pouvez récupérer des sphères qui flottent sur les cadavres de vos ennemis. Elles vous permettent d'acquérir une série de pouvoirs magiques et d'armes supplémentaires (épées, katanas...). Vous pourrez ainsi changer d'apparence pour vous transformer en chien ninja (sic ! bientôt le poisson rouge ninja !!!), en ninja tout court ou encore en samouraï (qui doit certainement être un peu ninja !). Ce jeu (vu chez Hazardous Area) serait-il légèrement ninja ?

Un coup de pied circulaire élégant et... efficace.

Souplesse et agilité sont les "mamelles" du vrai héros.

COMMENTAIRE 1

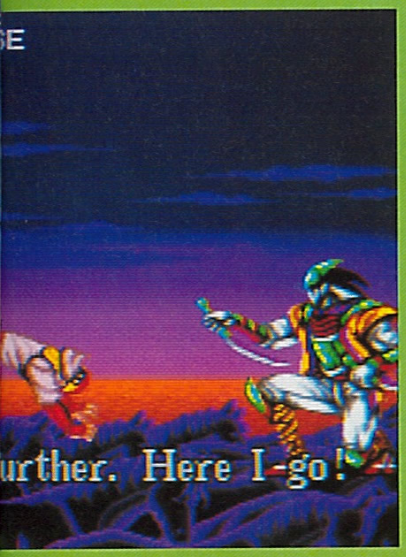
KANEDA KUN

C'est un jeu sur Neo Geo, ça ? La première fois que j'ai bouté la cartouche, j'ai rapidement consulté le boîtier pour vérifier que c'était bien un jeu SNK. Sengoku est nullissime comparé aux autres petites merveilles passées et à venir que cette société nous concocte habituellement. Les décors sont bâclés : notamment ceux des autres mondes. Composés d'un sol vaporeux, ils ne comportent que quelques vagues éléments (comme des portiques ou des lanternes) avec en fond, un simple dégradé de couleurs indigne même d'un amiga ! Les personnages n'ont aucune perspective et l'on ne sait jamais sur quel niveau ils se trouvent. Les ennemis ne sont pas assez variés et le jeu est d'une monotonie frustrante ! Cette cartouche mérite un aller-simple pour la poubelle !

COMMENTAIRE 2

BANANA SAN

SNK a signé cette fois-ci un jeu vraiment décevant. Décevant moins par le jeu proprement dit — on s'amuse quand même et les animations sont de bonne facture — que par comparaison avec leurs productions habituelles et... le prix de la cartouche. Les principaux reproches que je ferais à Sengoku concernent la piètre qualité graphique et le manque d'intérêt du scénario. Les bonus et les transformations successives de votre personnage apportent peu d'intérêt ! On est loin des fabuleux Magician Lord, Cyber Lip ou Ghost Pilot !



Vous venez de changer d'apparence pour combattre cet adversaire.

Votre adversaire s'écroule, tranché en deux, libérant des flots d'hémoglobine verte du plus bel effet.

EDITEUR : SNK
PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

En fait de présentation, on n'a droit qu'au récit du scénario qui défile à l'écran.

GRAPHISME 68%

Les sprites sont convenables mais pas assez variés et mal intégrés dans les décors.

BANDE-SON 85%

Rien à redire : comme dans tous les jeux SNK, les digitalisations remplissent les trois-quarts de la cartouche.

JOUABILITE 50%

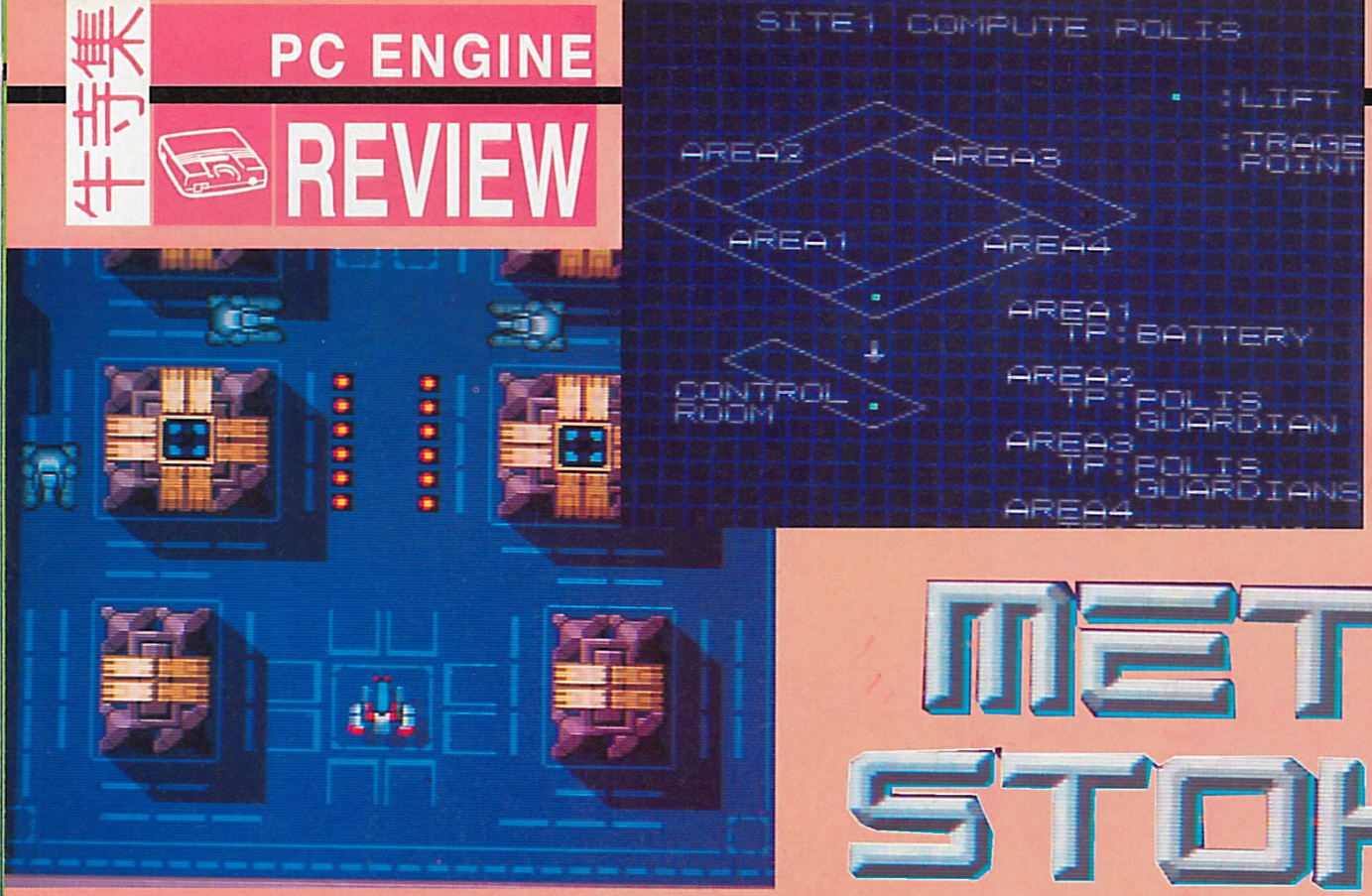
Les bonus ne sont pas assez nombreux. Le sprite du joueur répond correctement, mais le jeu reste monotone.

DUREE DE VIE 27%

Un jeu inintéressant et lassant.

INTERET 38%

Sengoku me rassure un peu : il est la preuve manifeste qu'il n'y a pas que des merveilles sur la Neo Geo. Il ne suffit pas de programmer sur la "Rolls des consoles" pour réaliser des hits!



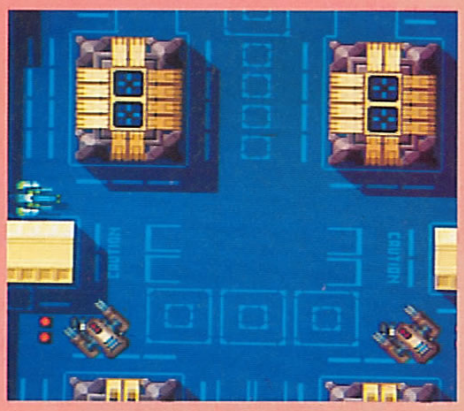
Le plan des salles à explorer. Il faut terminer la première pour passer à la seconde.

METAL STOKER

Abord de votre vaisseau spatial, vous pénétrez à l'intérieur d'une base futuriste. Bourrée d'électronique, elle est défendue par des chars, des canons, des mines du troisième type. Votre mission : parvenir au bout des sept niveaux en détruisant tout ce qui bouge. Métal Stoker, vu chez Euro loisirs-IDE, est un shoot-them-up très particulier. Chaque niveau est composé de "chambres", dont certaines ressemblent à de véritables labyrinthes. Une carte de chaque niveau s'affiche au début du jeu. Vu de dessus, votre vaisseau se déplace à travers l'écran, grâce au scrolling multidirectionnel. Cela permet au joueur de revenir sur ses pas s'il a oublié de ramasser un bonus. Au fil du jeu, le joueur équipe son vaisseau d'armes plus puissantes, en tirant sur certaines "pastilles". Une lumière, en haut à droite de l'écran, révèle l'état de votre vaisseau. Feu vert, tout baigne ; feu jaune, un quart de votre engin a été touché ; feu rouge, attention aux prochains tirs ; feu rouge clignotant, situation desespérée. Vous trouverez des bonus qui redonneront des couleurs à votre vaisseau, indispensables si vous voulez passer les monstres énormes qui ressemblent à de grosses tortues : elles sont armées de missiles à tête chercheuse. Mais ce n'est rien en comparaison avec ce qui vous attend à la fin du premier niveau : deux espèces de serpents métalliques crachent des éclairs mortels. Mais ne vous découragez pas ! Il est possible de recommencer le combat à l'endroit où le joueur a été désintégré, grâce au système de vies continues.

AIRE UN

Les chars sont assez simples à détruire : ils sont lents et ne tirent pas en continu. En



revanche, les robots se déplacent dans tous les sens et ne lâchent pas leur proie aussi facilement.

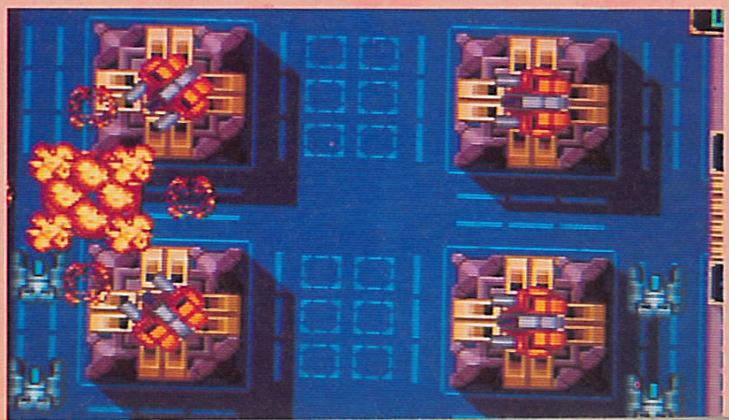
COMMENTAIRE 1

KAIKAI

Metal Stoker n'est pas vraiment un shoot-them-up. On pourrait plutôt l'assimiler à un puzzle/action, tant la partie réflexion est importante. Même si, dès les premières secondes, on est assailli de tirs venus de tous les côtés, il est possible de se protéger intelligemment en jouant avec le décor. De plus, les "chambres" de chaque niveau ont leurs caractéristiques propres. Il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Dans certaines pièces, il faut détruire uniquement les canons. La réalisation de ce jeu est un régal : une animation très fluide, des décors très soignés aux couleurs futuristes, une ergonomie parfaite (un conseil, utilisez votre auto fire...) Le vaisseau réagit instantanément. Tout en avançant, il est possible d'aller en diagonales. Un très bon soft qui sort des sentiers battus.

AIRE DEUX

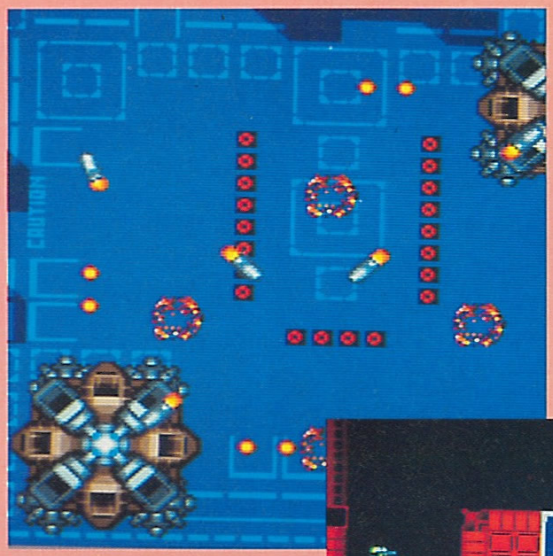
Il faut détruire les quatre canons pour passer dans la "chambre" suivante. Si vous n'êtes pas assez rapide, l'explosion de votre vaisseau embrassera la base...



COMMENTAIRE 2

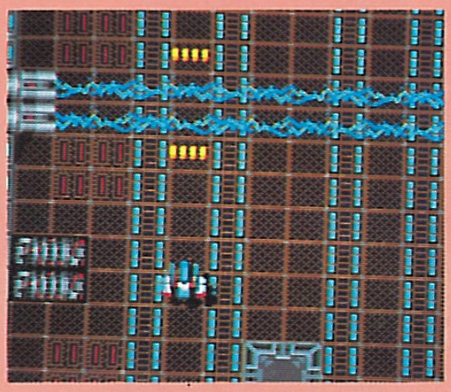
Métal Stocker aurait pu être un shoot-them-up/réflexion de premier ordre s'il ne fallait déplorer une bande son exécrable, des graphismes "simplistes" et une difficulté de jeu trop élevée. Sans auto fire, vous avez peu de chance de voir la fin du premier niveau. Les ennemis font feu de toute part et certains contacts avec le décor vous font perdre des points de vie. Les bonus sont à mon avis trop rares.

BARNUM



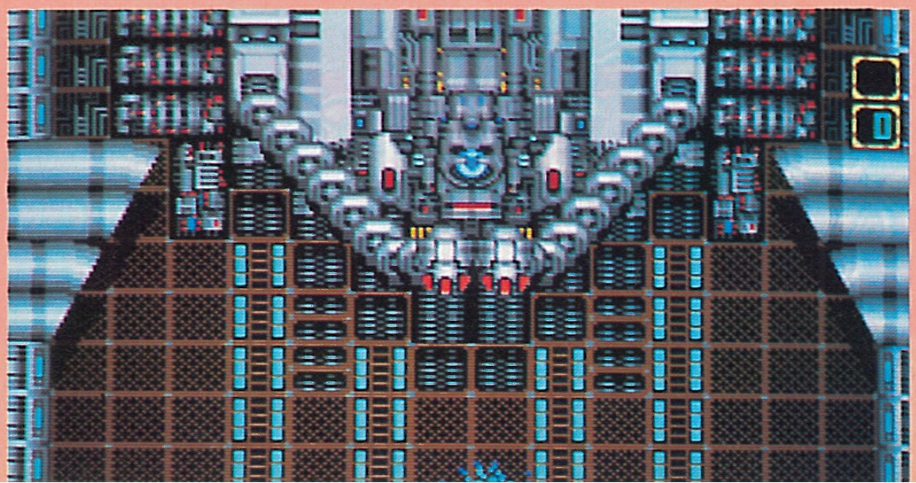
Deux grosses tortues métalliques vous accueillent à coup de missiles tête chercheuse. Ne vous en approchez pas trop : vous seriez aspiré et broyé instantanément.

▲ Un sous menu pour choisir son arme. La puissance de votre vaisseau se mesure au nombre de level et de défense. Plus ils sont élevés, plus vous serez puissant.



LE CONTROL ROOM

◄ Détruire les deux bornes à droite et à gauche de l'écran et le barrage électrique disparaît. Mais pour venir à bout du monstre de fin de niveau, c'est une autre paire de manche : il faut tirer au moment où les deux bras s'écartent. ▼



EDITEUR : FACE
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 9
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

Le strict minimum. Pas d'options et une notice en japonais.

GRAPHISME 85%

L'ambiance "électrique" est bien rendue par les décors soignés et variés.

BANDE-SON 65%

Musique et bruitages sont très décevants : ils n'ont rien à voir avec le jeu...

JOUABILITE 88%

Facile à manœuvrer, le vaisseau réagit parfaitement aux commandes. Mais il faut de la patience pour terminer le jeu.

DUREE DE VIE 86%

Les "accros" des shoot-them-up vont se régaler. Les autres risquent de se lasser s'ils ne parviennent pas aux niveaux supérieurs.

INTERET 85%

Un bon jeu dans l'ensemble grâce en partie à son côté "réflexion".

▲ *Ne laissez pas aux femmes armées d'un fouet, la possibilité de vous approcher !*

COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

Rien de très nouveau dans ce jeu mais une recette efficace qui a fait ses preuves : dans une cartouche, laissez mijoter une grande portion de Final Fight, ajoutez-y un soupçon d'Alien Storm (pour les secours en cas de problème) et vous obtiendrez un bon beat-them-up ! Deux éléments donnent à Streets of Rage ses lettres de noblesse. L'animation tout d'abord, qui, comme celle des dernières productions de Sega (Alien Storm ou Sonic) a été particulièrement travaillée. Contrairement à certains produits concurrents, pour animer les trois héros, les programmeurs ne se sont pas contentés de créer un personnage et de le dupliquer avec des couleurs, des habits et une tête différente. Chacun d'entre eux possède une garde différente, des techniques d'attaques particulières. Plus généralement, les animations sont composées de nombreuses étapes intermédiaires, ce qui les rend fluides. Le deuxième point fort réside dans la possibilité de jouer à deux. Sur ce point, cette cartouche enfonce son concurrent de Capcom sur la Super Famicom.

▲ *Choisissez le personnage que vous souhaitez incarner ! Chacun d'entre eux possède sa propre garde, plus ou moins efficace.*

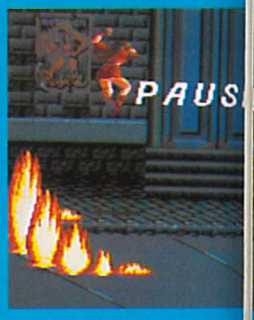
Ce géant blond armé de griffes de métal garde l'accès au niveau suivant. ▼

Décidément, les rues de la ville sont de moins en moins sûres ! C'est bien ce que vous pensez en les parcourant. A chacun de vos pas surgissent des dizaines de voyous qui s'empressent de vous agresser. Mais ils sont plutôt mal tombés ! Anciens policiers, vous pratiquez un art martial et leur rendez coup pour coup.

Vos adversaires sont nombreux. Cela va des punks aux cheveux roses jusqu'aux furies armées de fouets en passant par les traditionnels gardiens de fin de niveau, comme ce clown qui jongle avec des bouts de bois enflammés.

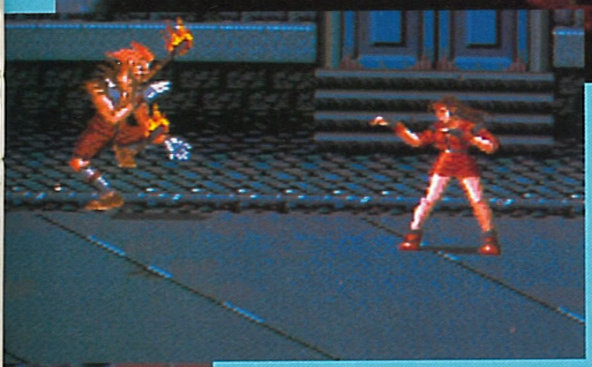
Si vous vous apercevez que vous allez être assailli de toutes parts, vous pouvez recourir un nombre de fois limité à vos anciens camarades de travail. Une voiture de police arrive alors, toutes sirènes hurlantes. Un policier en sort et tire au bazooka dans votre direction. Le projectile vous laisse indemne mais élimine tous les indésirables autour de vous. Certains éléments du décor, tels des cabines de téléphone, des barils, des poubelles ou des caisses de bois, recèlent des bonus. Ceux-ci peuvent prendre la forme de nourriture, qui remonte alors le niveau d'énergie du joueur, ou d'armes (sabre, poignard, batte de base ball ...).

Certains de vos adversaires possèdent également des armes, il est alors possible de s'en emparer pour les retourner contre leurs anciens propriétaires.



Au moindre de vos appels, une voiture de police surgit et un policier vous d adversaires en tirant un projectile, qui forme un cercle de feu autour de vous

▲ *Les couteaux volent bas sur ce pont en réfection ...*



◀ *Ce clown tourne autour de vous tout en jonglant avec des batons enflammés. Débarrassez-vous en avant qu'il ne vous agresse.*

barasse de vos

Si vous arrivez à vous saisir du couteau qu'un de vos adversaires précédent à laisser tomber, c'en est fini de Mr Muscle.

KANEDA KUN

COMMENTAIRE 2

Cette cartouche, connue également sous le nom de Bare Knuckle, est une réussite et j'ai apprécié plus particulièrement la possibilité d'être secouru dans les moments difficiles, ainsi que l'utilisation d'armes blanches. Par contre, j'ai regretté les couleurs un peu ternes et le manque de variété des adversaires.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**65%**

Les caractéristiques des trois héros que vous pouvez choisir sont montrés ainsi que leur habilité aux arts martiaux.

GRAPHISME	**74%**

Les sprites sont remarquablement bien animés. Mais les couleurs des décors ainsi que la variété des adversaires laissent un peu à désirer.

BANDE-SON	**81%**

L'efficacité des bruitages est indéniable !

JOUABILITE	**95%**

C'est un plaisir d'enchaîner les nombreuses attaques, et les différentes armes dont on peut munir les personnages renforcent l'attrait du jeu.

DUREE DE VIE	**69%**

Le jeu n'est pas trop difficile. On en voit la fin avec un peu d'efforts..

INTERET 91%

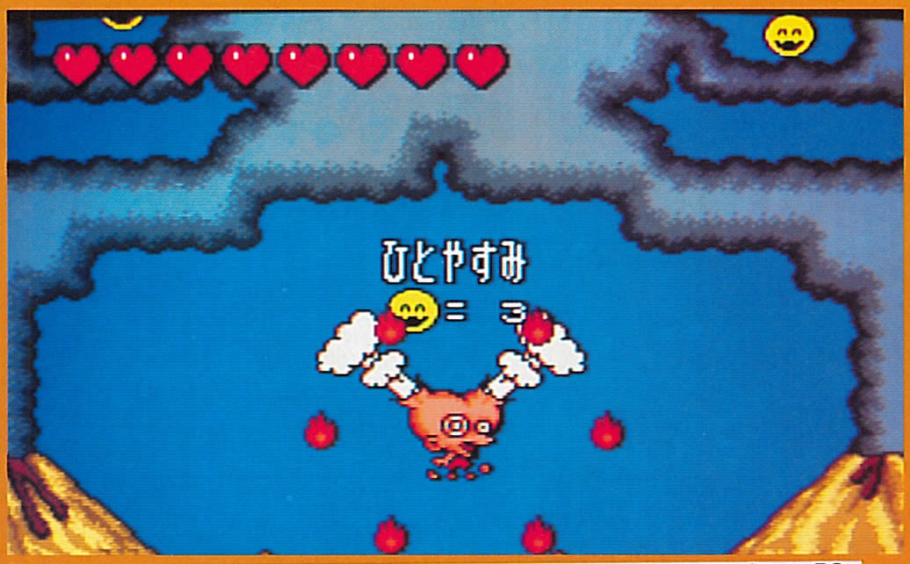
Streets of Rage est le beat-them-up que tous les possesseurs de Megadrive attendaient !

PC Kid, ou plus précisément Pithecanthropus Computerorus, appelé encore Bonk aux USA, est de retour ! Le héros fétiche, pendant de Super Mario Bros ou de Sonic pour la PC Engine, nous entraîne dans de nouvelles aventures préhistoriques.

Le monde de PC Kid II est encore plus délirant que celui de l'épisode précédent. Des espèces de lézards chevauchent des dinosaures ou vous assaillent à coup de clubs de golf, des îles sont en fait la carapace de tortues géantes et agressives, des bestioles en tutu font du patin à glace, des piranhas vous mordent les fesses…

Vous devez guider le héros jusque dans la planète-palais du roi Dragon, qui détient prisonnière la paix, afin de la libérer. PC Kid, égal à lui-même, continue de distribuer généreusement ses "coups de boule" dévastateurs. De plus, s'il s'empare d'un bonus en forme de gigot, il devient alors pendant quelques secondes invincible, crache le feu ou se transforme en une charmante PC Kid girl, dont les baisers et les œillades ravagent les rangs de l'adversaire. Notre héros peut, grâce à ses dents, s'aggriper aux obstacles, escalader les arbres ou encore ricocher entre les deux parois d'un mur… De temps en temps, un coup de tête au bon endroit lui permet d'accéder à un tableau-bonus secret.

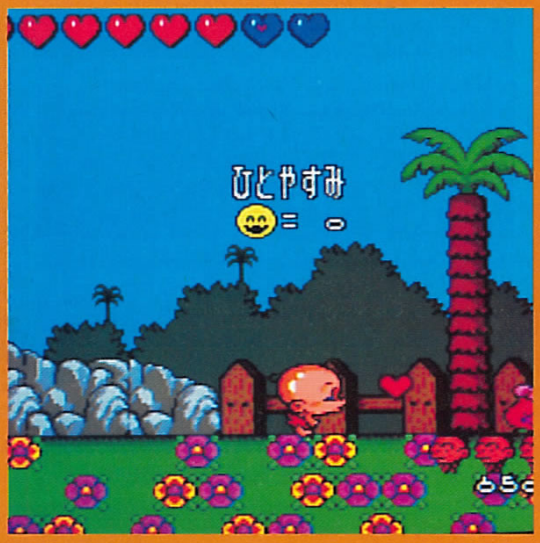
De temps en temps, vous pouvez accéder à des tableaux bonus comme ce monde de glaces.



PC Kid est en train de sa transformer pour quelques secondes en un Super PC Kid, invulnérable et redoutable cracheur de feu. Hélas, ça ne durera pas...

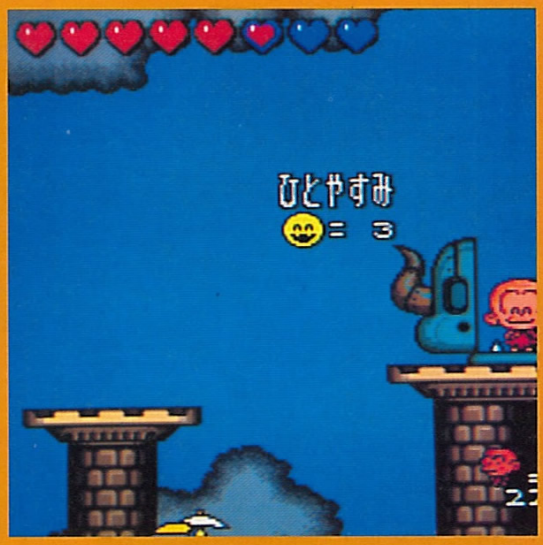
Cet adversaire, perché sur une espèce de dinosaure crachant du feu, tente de vous empêcher de passer au niveau suivant. Arriverez-vous à déjouer ses manoeuvres ?

Tombé dans l'eau, d'un tour dans son terre ferme en se c dents au fil de la c pour se sortir de c



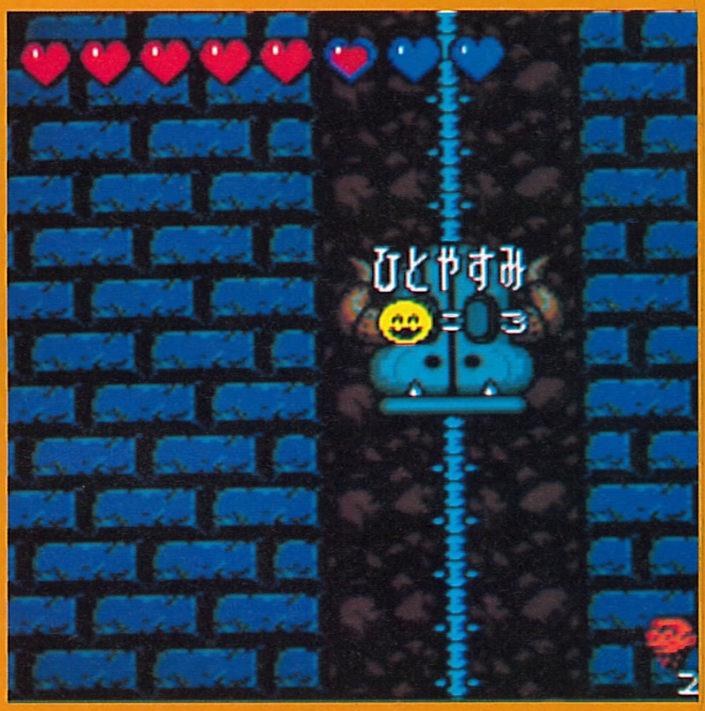
Certains bonus vous transforment en PC Kid girl et vous permettent de neutraliser vos adversaires, non plus en leur assénant des coups de tête, mais en leur envoyant des baisers paralysant, tout aussi efficaces...

Certains murs donnent accès à des pièce cachées. Admirez la variété des décors.



Pourquoi se priver d'un ascenseur ? Ce n'est pas parce qu'on est un homme préhistorique qu'il faut vivre comme une bête ! Les mimiques de PC Kid sont particulièrement réussies.

PC Kid, qui a plus sac, remonte sur la ramponnant par les nne à pêche. Efficace e mauvais pas !

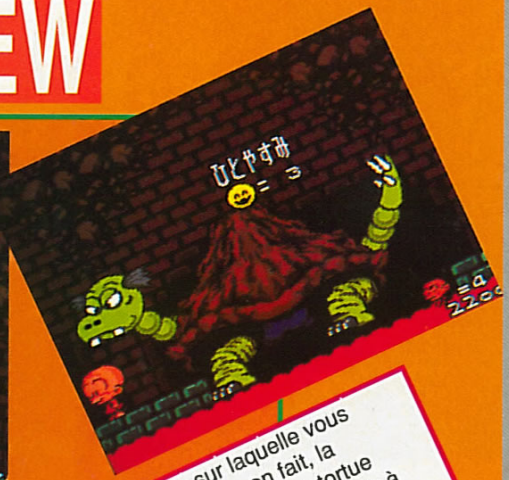


Sautez sur l'os pour récupérer les bonus en forme de fruits. Faites attention, il s'enfonce lentement dans la lave en fusion.Une fois encore votre habileté va être mise à l'épreuve. Bonne chance !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Hudson Soft a réussi, avec ce numéro deux, à réaliser un jeu qui reste dans la lignée du premier épisode, avec notam ment les fameux "coups de têtes" de PC Kid et le style de dessin très particulier. Mais cet épisode, loin d'être un simple clone, incorpore une série de nouveautés : le petit homme préhistorique bénéficie désormais d'une liberté de mouvements plus importante (escalade d'arbres, de murs étroits, ...), les décors ont été nettement améliorés... De plus, trois niveaux de difficulté sont proposés. PC Kid II vous entraînera pendant de longues heures à la découverte d'un vaste monde, plein de surprises et d'humour.



L'île sur laquelle vous étiez est, en fait, la carapace d'une tortue géante. Prenez garde à sa queue et assénez-lui sans hésiter quelques vigoureux coups de tête sur le crane !!!

Certaines fleurs peuvent servir de tremplins...

SONIC, MARIO ET PC KID

PC Kid est aussi connu des possesseurs de PC Engine que Sonic the Hedgehog des Mégadrive-maniaques et Mario Bros des détenteurs de consoles Nintendo ! Cependant, de par le type de jeu, il reste plus proche de Mario Bros que de Sonic. Graphiquement, il se situe entre ses deux célèbres concurrents : moins sophistiqué que Sonic, il possède cependant des décors plus soignés que ceux de Mario. La variété des niveaux de PC Kid II n'a pas d'équivalent, contrairement à ceux de Sonic qui se répètent de temps en temps et à ceux de Mario Bros qui sont plutôt monotones. Les animations des différents sprites sont beaucoup plus variées que dans la cartouche-vedette de NIntendo, et équivalentes à celles que propose Sega. De même, PC Kid II n'a rien à envier à ses concurrents en ce qui concerne les divers bonus et endroits cachés à découvrir, même si Mario Bros bénéficie quand même d'un léger avantage.

EDITEUR : HUDSON
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS

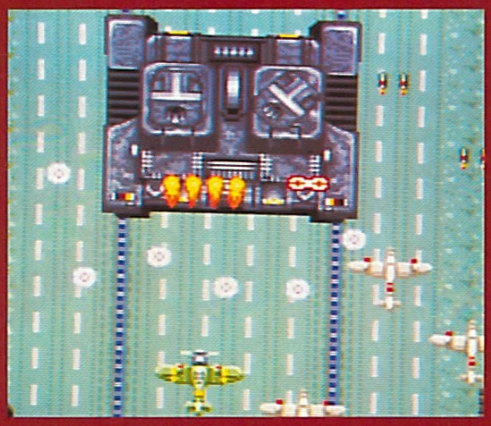
CARTOUCHE

PRESENTATION	**50%**
Le strict minimum : présentation de quelques niveaux du jeu.	
GRAPHISME	**78%**
Des décors variés mais plutôt sobres. Les sprites et les diverses animations qui parsèment le jeu sont nombreux et humoristiques.	
BANDE-SON	**82%**
Un fond sonore très efficace !	
JOUABILITE	**95%**
Découvrir les différents mondes composant le jeu est passionnant ! Les bonus et autres tableaux cachés renforcent le fun.	
DUREE DE VIE	**87%**
Les sept mondes à explorer sont vastes. Et le jeu possède trois niveaux de difficulté...	
INTERET	**91%**

Graphiquement, on a vu mieux ! En revanche, PC Kid II est un jeu qu'on a du mal à quitter, plein d'humour et fort bien conçu !

DAISENPU CUSTOM

▲ Les tirs de ce tank balaient un large champ, mais vous devriez trouver la place pour vous faufiler entre eux.



▲ Votre escadrille de soutien ne sera pas inutile pour vous aider à vaincre ce monstre d'acier.

NEC AVENUE PRIX : D

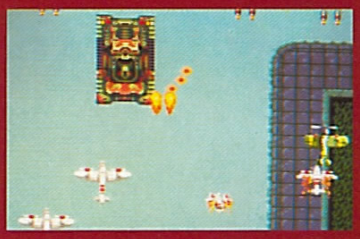
APPRECIATION

PRESENTATION	25%
GRAPHISME	75%
BANDE-SON	67%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	71%
INTERET	76%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

Sautant sur le siège de votre chasseur à hélice, vous vous lancez seul en direction des lignes ennemies. Au début, tout va bien, et vous chantonnez sous votre casque d'aviateur. Mais bientôt, le ciel limpide vient se couvrir de petits points noirs qui grossissent rapidement. La chasse ennemie entre en action, suivie rapidement par la défense anti-aérienne. Certaines constructions en ruine, des ponts à moitié détruits... laissent penser que vous n'êtes pas le premier à passer par là. Vos adversaires sont composés d'avions et de chars. Certains sont plus importants que d'autres et nécessiteront plusieurs coups au but avant de rendre l'âme. Les fins de niveau de ce CD Room, vu chez Euro-Loisirs-IDE, sont traditionnellement gardées par un engin de taille imposante. Heureusement, en cas de coup dur, vous pouvez faire appel à une escadrille amie, qui viendra vous escorter et vous prêter main forte pendant quelques secondes. Vous collecterez des bonus qui vous permettront de doper un peu votre armement originel, jusqu'à atteindre une puissance de feu considérable. Vous pourrez également gagner des vies supplémentaires.



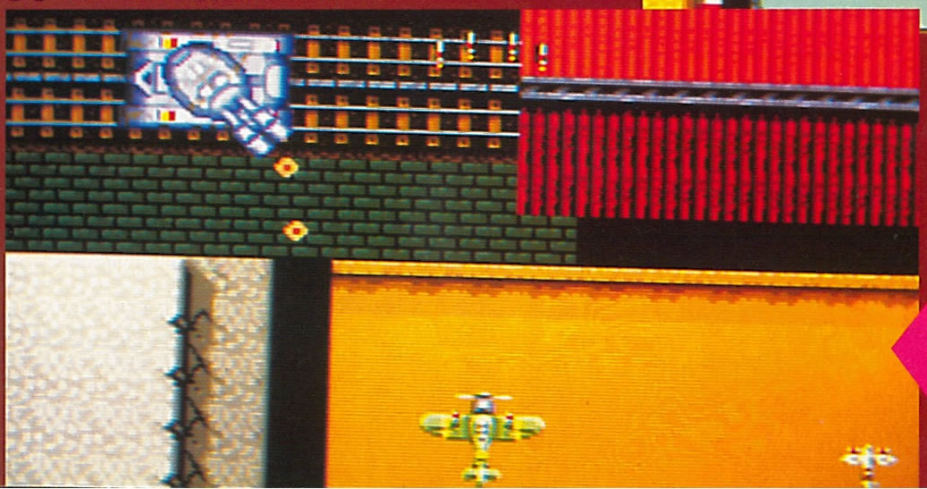
◄ Et une escadrille à l'attaque ! Une !

▲ Le premier coup au but a détruit la tourelle de ce char. Il reste à l'achever.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

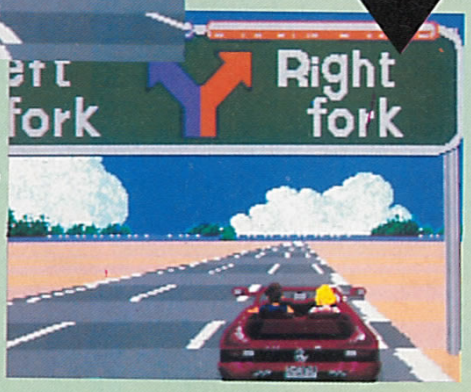
Le thème de Daisenpû Custom est très proche de celui de Ghost Pilots ou de 1941 : même genre de paysages tropicaux, même genre d'adversaires (blindés et aviation). La réalisation de CD-Rom est tout à fait correcte. L'appareil répond bien et les décors, sans valoir ceux de la Neo Geo, sont d'une bonne facture. Le principal reproche que je ferais à cette cartouche vient de la monotonie des adversaires. On retrouve les mêmes chars et les mêmes avions de niveaux en niveaux.



Sur les voies ferrées se déplacent, non pas des trains, mais des blindés !

Le départ vient d'être donné ! C'est le moment de vérifier le nombre de secondes que met votre engin pour atteindre le 100 km/h.

Les animations sont particulièrement soignées. Par exemple, si vous roulez au bord de la route, dans le sable, vous en projetez, pendant que les planches à voiles croisent à côté de vous.

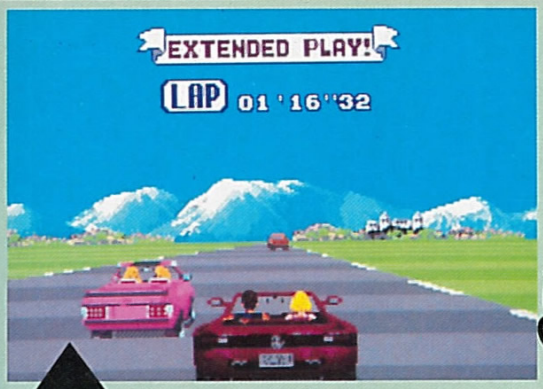


Un embranchement : droite ou gauche?

Adaptée d'un jeu d'arcade, cette course de voitures où vous pilotez une Ferrari Testarossa rouge se joue maintenant sur Megadrive. Le principe du jeu est simple : vous devez réussir une série de courses, chacune en un temps limité.

Aux côtés d'une charmante jeune fille, vous allez poussez votre bolide jusque dans ses derniers retranchements, en négociant les virages à toute allure. Chaque parcours vous propose, à un moment ou à un autre, la possibilité de choisir entre deux embranchements. Autrement dit, en décidant de tourner à tel ou tel endroit, vous multipliez les façons de finir le jeu. Vous n'êtes pas seul sur la route et, contrairement aux courses de voitures traditionnelles, vous n'affrontez pas que des professionnels. Vous devrez prendre garde à ne pas emboutir dans les différents véhicules qui vous entourent : voitures de tourisme ou de sport, camions ... A la fin de votre course, la foule, massée autour des poteaux d'arrivée, vous acclame.

Vous pouvez changer la station que diffuse votre auto-radio. De même, le menu des options vous permet de choisir votre niveau de conduite. Au mode le plus faible, votre Testarossa ne pourra atteindre sa vitesse maximale.



Encore un petit effort et vous aurez rattrapé ce concurrent.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

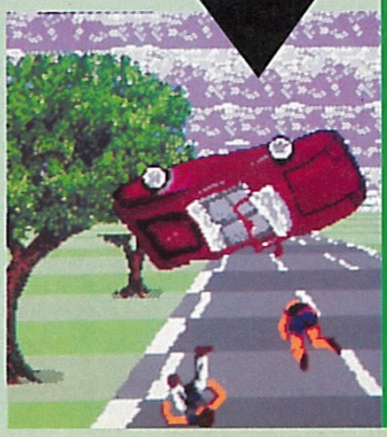
Ayant reçu Out Run le jour du bouclage, nous vous présentons une sorte de "prétest". Ces premières impressions à vif du jeu ne remplacent pas un test qui suivra bientôt, mais Consoles +, à la pointe de l'actualité, ne pouvait vous faire languir jusqu'au mois prochain pour vous présenter ce jeu ! Out Run a été adapté sur la plupart des micros et consoles existants, de la PC Engine à l'Amiga ! L'animation est sympa et les effets en pseudo 3-D donnent vraiment l'impression que les éléments du décor (pancartes, arbres, rochers ...) sont réels. Cette course de voitures étoffe la bibliothèque de simulations automobiles de la Megadrive, qui n'était jusqu'à présent constituée que par l'unique Monaco Grand Prix. Sans être le jeu de l'année, cette simulation est amusante et vous permettra de conduire, le temps d'une partie, au volant d'une ferrari !

La station qui passe vous agace ? N'hésitez pas à en changer !

Il est temps d'inscrire votre nom parmi celui des autres champions.

La nuit tombe et la route devient moins sûre ;

Les virages mal négociés se terminent souvent de cette façon !



SEGA PRIX : N C

APPRECIATION

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	91%
BANDE-SON	74%
JOUABILITE	76%
DUREE DE VIE	72%
INTERET	76%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

▲ Le bombardier Sleath Mk mettra fin à votre mission, à moins que vous réussissiez à l'abattre.

▲ Attaque en piqué d'une escadrille d'hélicoptères.

AREA 88

▲ Choisissez le pilote que vous souhaitez incarner.

Saki Vasheteat, qui dirige les opérations, vous indique la dernière position connue de l'ennemi, qui s'approche dangereusement de votre base. ▶

Une bande de trafiquants d'armes, installée au Moyen-Orient, tente de s'emparer du royaume d'un cheik arabe. Celui-ci, pour tenter de sauver son royaume, fait appel à une équipe de mercenaires dont vous faites partie.

Le jeu, vu chez Euro Loisirs-IDE, vous permet d'incarner un des trois pilotes proposés. Vous pourrez également choisir votre appareil. Chaque mission vous rapporte de l'argent, en fonction du nombre d'engins ennemis abattus. Ces ressources vous permettront de changer d'engin pour un avion plus coûteux, comme le A1O Thunderbolt 2 ou le F 2OOO Efreet.

De même, au fur et à mesure que vos gains s'accroissent, vous avez la possibilité d'acquérir un armement plus sophistiqué. Chaque avion est équipé d'un canon Vulcan, tirant plus de 32 OOO obus en uranium appauvri à la seconde. Mais vous pouvez également vous doter d'une arme spéciale, beaucoup plus dévastatrice, mais limitée en nombre d'utilisations. Tout cet équipement ne sera pas inutile face aux hordes de tanks, lance-roquettes, hélicoptères de combat, chasseurs et autres bombardiers qui vous assaillent au long des onze mission ! Sur une carte, vous suivez la progresion des troupes adverses. Si leur bombardier furtif Stealth Mk II atteint votre base avant que vous ayez pu le stopper, le jeu est perdu !

Le magasinier vous propose un Crusader. Vu vos ressources limitées, il fera très bien l'affaire ! Vous pourrez aussi faire vos petites emplettes. Le prix de la bombe à neutron est en baisse en ce moment, profitez-en, à moins que vous ne préfériez un petit missile thermo-nucléaire ! ▼

▲ *A la fin du premier niveau, le blindé lance-roquettes essaie de mettre un terme à votre mission.*

COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

C1Area 88 est l'adaptation d'un Squadron de Capcom pour la Super Famicom. Cette conversion a été réalisée également par Capcom, gage de qualité quand on voit les autres productions de cet éditeur, tel que Final Fight et Super Ghouls'N Ghosts. Les décors, superbes, sont restés très fidèles à la version originale. L'animation n'est pas trop ralentie par la présence de nombreux sprites à l'écran (ce qui semble être le problème majeur des shoot-them-up sur cette console). C'est un très bon jeu d'arcade, où graphismes et bruitages sont à la hauteur. Il n'y a que l'animation qui pêche un peu (mais moins que dans Super R-Type)

▲ *Mission de nuit : stopper le bombardier furtif de l'adversaire.*

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

Graphiquement, Area 88 est aussi réussi que Super R-Type. Techniquement, il est mieux réalisé, car l'animation, sans être un modèle du genre, est nettement moins saccadée. Par contre, il lui manque une âme ! Je veux dire par là que, malgré toutes ces qualités, je l'ai trouvé intéressant mais pas passionnant. Chaque niveau comporte des scènes à peu près semblables. Une fois les premières secondes passées, on sait à quoi ressemblera le reste du niveau. Il n'y a pas assez de surprises, de lieux totalement différents, de pièges variés et raffinés, d'animations spectaculaires ou surprenantes ! C'est du bon travail, mais du travail sans réelles surprises, sans souffle, sans émotion... C'est pourquoi, quoi qu'en dise l'honorable banane pas mûre, je n'échangerai pas mon baril de Super R-Type, à l'animation chaotique, contre vos deux barils d'Area 88 !!!

EDITEUR : CAPCOM
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 89%

L'intro est fantastique, bourrée d'effets à la F-Zero. Le menu Option permet de configurer le jeu.

GRAPHISME 80%

Les décors et les sprites sont une réussite.

BANDE-SON 85%

Musiques efficaces, mais rien d'exceptionnel !

JOUABILITE 75%

L'animation est parfois légèrement saccadée.

DUREE DE VIE 65%

Il paraît qu'il y a des cinglés pour refaire trois fois le même jeu ! Moi, quand je l'ai terminé, le le range (ou je le revends !)

INTERET 77%

Un shoot-them-up efficace malgré un certain "conformisme".

Rome n'est encore qu'un petit pays comme les autres, ravagé régulièrement par les Huns et autres Goths. Heureusement, vous êtes là ! Petit officier sans importance, vous devez grimper les échelons pour devenir tribun, général, consul, et finalement César.en personne

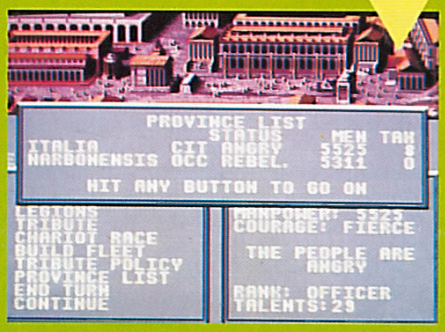
Ce n'est pas compliqué, il suffit, à l'aide de votre petite armée (une légion seulement au départ !), d'envahir des provinces, ce qui fait monter votre prestige auprès de Rome. Attention, la défaite, au contraire, peut avoir des effets néfastes sur votre curriculum vitae !

A la fois wargame et jeu de diplomatie, Centurion mêle réflexion et scènes d'action. Vous pouvez porter vos batailles sur terre, sur mer, vous lancer dans d'échevelées courses de char, ou encore traiter avec les sauvages qui menacent Rome.

Une véritablum super-productionum dignum des plus grandum péplums !

Saurez-vous vous rendre maître de tout le monde connu, et atteindre le titre envié de César?

C'est à Rome que vous pourrez améliorer vos troupes. construire des galères ou consulter vos statistiques.



COMMENTAIRE 1

WIKIE

Oui, bon, c'est assez sympa. Mais, moi, je n'accroche pas. Pour un wargame, ce jeu est trop simpliste, les possibilités trop limitées. Pour ce qui est de l'arcade, Electronics Arts repassera, c'est vraiment nul ! Et pour parler de la diplomatie, quelle diplomatie ? Vous arrivez dans une nouvelle région, vous essayez de parlementer, et pan, c'est le combat. Pas cool, les ennemis. On a beau se présenter les mains dans les poches, avec tout juste quelques milliers de soldats, on vous tape dessus. Suicidaires, en plus, les ennemis sont à peine une dizaine (là, j'exagère !).
Bon, voilà, c'est beau, c'est bien fait, mais j'accroche pas. C'est tout.

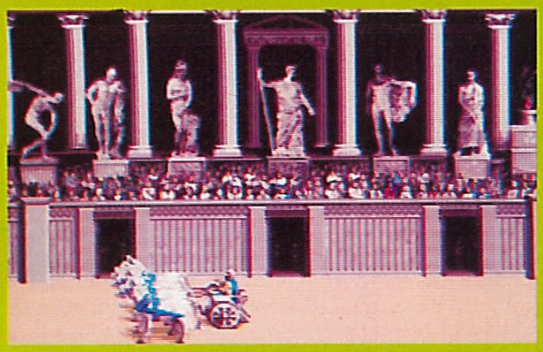
LE CHAMP DE BATAILLE

La phase la plus importante du jeu : les combats ! A chaque tour, vous pouvez vous déplacer vers un pays adjacent. Selon la force de votre armée et de vos victoires, le peuple de ce pays vous reçoit plus ou moins bien. Rarement, il se joindra à vous, le plus souvent il refusera de vous recevoir et parfois il vous attaquera directement. Vous avez alors une représentation du champ de bataille en 3D isométrique, et vous dirigez vos armées à la souris, en cliquant dessus. Attention, vos commandants ont une portée de voix importante mais pas illimitée, et une troupe trop éloignée n'obéira plus !

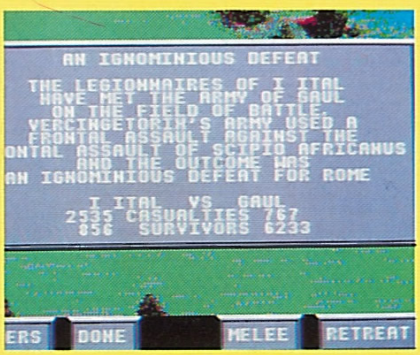
COMMENTAIRE 2

LOULOU

Je n'aime pas les wargames. Je trouve ça lent, peu pratique... Mais là, avec Defender of Rome, j'ai changé d'avis ! Pour commencer, il est beau. La carte est superbe, les courses de chars très réussies (bien qu'elles manquent un peu de substance...), tout est agréable. En plus, malgré la relative complexité du jeu, toutes les manipulations sont enfantines. Les nombreux niveaux assurent à ce jeu une durée de vie peu commune.
Achetez sans inquiétude, c'est du tout bon !



▲ *Pour augmenter votre prestige auprès de Rome, vous pouvez participer à des courses de char.*



EDITEUR : E. A.
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
CONTROLE : BON

PRESENTATION 89%

Présentation superbe. Documentation, en six langues (dont le français) un peu confuse.

GRAPHISME 93%

Certaines scènes sont très belles, le reste du jeu est agréable, sans plus.

BANDE-SON 93%

Une musique plutôt répétitive et des bruitages réussis (cris, chocs des épées...) trop rares.

JOUABILITE 90%

Très simple tant pour la manipulation des armées lors des combats qu'au niveau de la carte.

DUREE DE VIE 84%

Les nombreux niveaux permettent de renouveler l'intérêt du jeu.

INTERET 88%

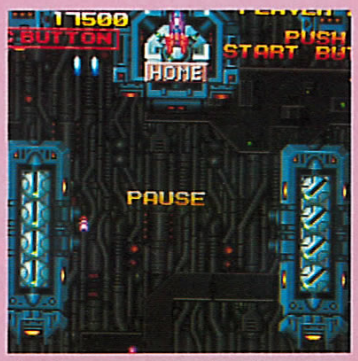
Sans être un super hit, Centurion est plaisant et intéressera avant tout ceux qui cherche un wargame simple d'accès.

ALPHA

Tirez sur le module qui s'approche et il vous révèlera un bonus vous fournissant un canon laser.

Le vaisseau-mère vient de vous éjecter dans l'espace pour combattre d'hostiles individus qui débarquent dans votre coin de la galaxie. Des boosters d'appoint vous éloignent rapidement du vaisseau, puis se détachent. Vous êtes en vue des premières escadrilles de reconnaissance de l'ennemi ! Vous vérifiez une dernière fois les terminaux de votre ordinateur de bord, et foncez vers vos premières cibles. Dans cette cartouche, vue chez IDE Euro Loisirs, les installations de l'adversaire sont protégées par des chasseurs volant généralement en escadrille, ainsi que par des tourelles qui ouvrent le feu au fur et à mesure que vous les survolez. De temps en temps, vous croisez des modules qui, une fois abattus, révèlent des bonus. Ceux-ci sont de plusieurs sortes : lasers, missiles, canons à plasma... Plus vous collectez de bonus du même type, plus votre puissance de feu s'accroît. Lorsqu'un bonus vient vers vous et qu'il n'est pas du type que vous souhaitiez, tirez simplement dessus. Cela a pour effet de le repousser violemment vers le haut de l'écran, tout en le faisant changer d'armes. Il va alors redescendre plus lentement, vous laissant la possibilité de le prendre ou bien de recommencer la manœuvre pour changer à nouveau d'armement. Vous pouvez également récupérer des protections et des armes beaucoup plus puissantes.

▲ *Une bonne partie de l'énorme vaisseau ennemi est endommagé, mais il bouge encore, le bougre !*



▲ *Vous venez de récupérer une arme spéciale (affichée au centre du haut de l'écran) qui lance des missiles à têtes chercheuses.*

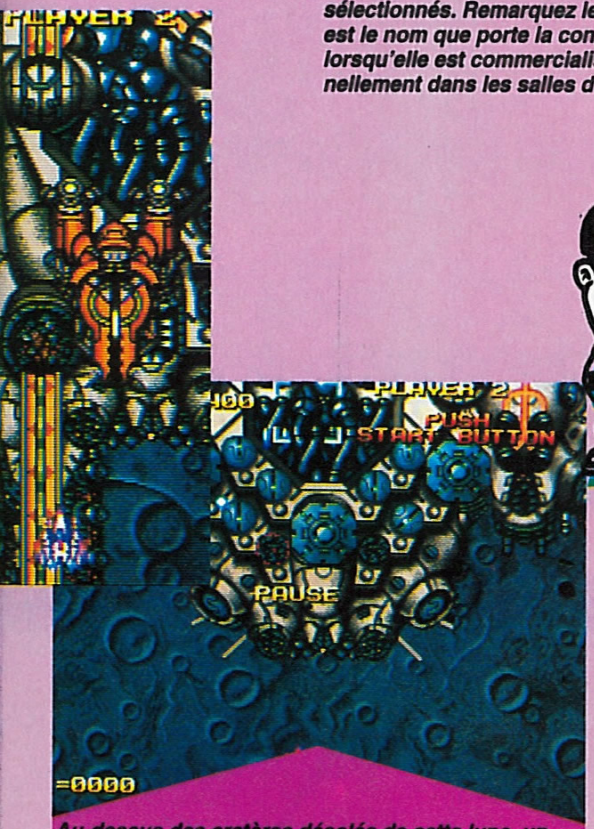
▼ *Votre vaisseau-mère vient de vous éjecter. Remarquez les boosters qui englobent une partie de votre engin !*

COMMENTAIRE 1

KANEDA KUN

Voilà un jeu qui est beau et amusant, alléluia ! SNK semble avoir enfin compris que les continus infinis étaient un cadeau empoisonné, limitant sérieusement l'intérêt de la cartouche. Maintenant qu'il a un nombre de vies restreint, le joueur se concentre beaucoup plus sur l'action, pour éviter à tout prix de se faire descendre. Cependant, pour ne pas désespérer les joueurs normaux (à l'inverse de ceux qui, passant deux à trois heures par jour dans des salles d'arcade, n'ont pas la partie du cerveau contrôlant leurs réflexes hypertrophiés), la cartouche propose plusieurs niveaux de difficulté mais le niveau "easy" vous demandera quand-même quelques efforts.

▲ *Quatre niveaux de difficulté peuvent être sélectionnés. Remarquez le niveau MVS qui est le nom que porte la console Neo Geo lorsqu'elle est commercialisée professionnellement dans les salles d'arcade !*



Au-dessus des cratères désolés de cette lune, un vaisseau gigantesque s'approche. Liquidez d'abord les parties qu'il porte à sa droite et à sa gauche.

COMMENTAIRE 2

BANANA SAN

J'ai été séduit par le système de sélection des super-mega-armes d'Alpha II Mission, appelé également Asso II. Au cours de ces destructions multiples et variées, le joueur collecte une série d'icônes représentant ces armes. Lorsqu'il arrive à un passage plus difficile (généralement le costaud de service de la fin du niveau !), il ne lui reste plus qu'à sélectionner l'armure et l'arme apocalyptique, parmi toutes celles qu'il a recueillies. Et là, crac ! Enfer et pots de confiture à la rhubarbe ! Il y a une ruse ! Si l'on n'a pas récupéré des bonus portant la lettre G, on ne peut pas avoir accès à son petit arsenal personnel. Il faut donc posséder les armes, plus les bonus "G". En mode deux joueurs, Alpha II Mission devient grandiose !

▼ *Ces différents hexagones vont bientôt s'ouvrir pour laisser sortir un engin lance-missiles.*

Survol d'une base ennemie. ▶

EDITEUR : SNK
PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 73%

Une présentation bien réalisée et des options nombreuses.

GRAPHISME 92%

Rien à redire. Un véritable travail d'artiste ! Certains sprites, à la manière de R-type, forment des vaisseaux de plusieurs écrans de long.

BANDE-SON 82%

Digitalisations et musiques de qualité sont au programme !

JOUABILITE 92%

Un système de choix des bonus et des armes original. Une maniabilité sans faille.

DUREE DE VIE 78%

L'absence de continu infini augmentera considérablement sa durée de vie.

INTERET 90%

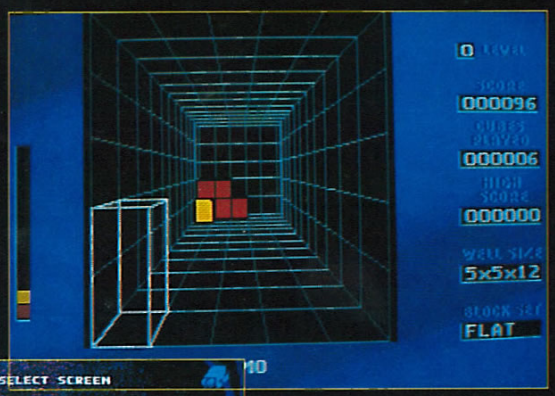
Un bon shoot-them-up avec deux ou trois trouvailles originales et surtout l'absence du continu infini !!!

BLOCK OUT

Les assemblages de formes variées ont gagné leurs lettres de noblesse avec des jeux comme Tetris ou Columns, donnant à chaque fois des hits. Un nouveau jeu arrive sur Megadrive : Block Out. Contrairement aux précédents, il s'agit là d'un jeu en 3D, où les pièces semblent tomber du ciel.

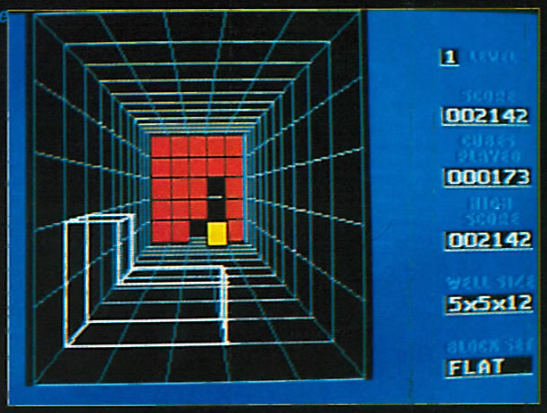
Les trois boutons contrôlent la rotation des blocs dans toutes les directions, et le bouton "start" les fait tomber. Quand un niveau est entièrement rempli, il disparaît, laissant de la place à d'autres blocs. Comme dans Tetris, la vitesse de chute augmente progressivement. Il est possible de choisir entre plusieurs formes de blocs, simples comme dans Tetris ou diaboliquement complexes.

En mode deux joueurs, il faut finir un nombre déterminé de niveaux avant l'autre joueur. Il va de soi que si l'un des joueurs arrive en haut de la trappe, la partie se termine immédiatement.



▲ Le tout début du jeu, en mode "Flat Fun" (le plus facile).

Les options



▲ Placez cette pièce verticalement.

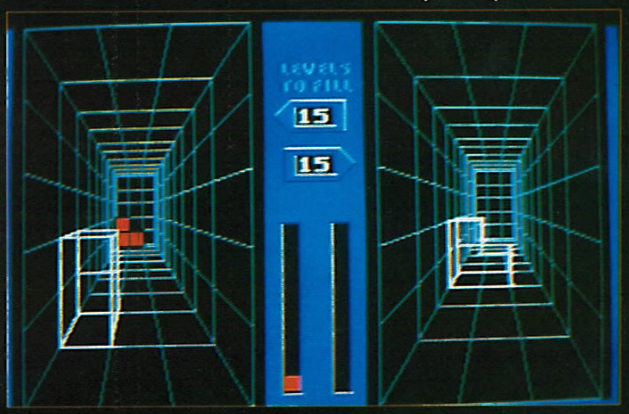
OPTIONS

Il est preferable de jouer a Block Out à deux, car la compétition avec un ami est nettement plus motivante que le jeu solitaire. Les autres options vous permettent de régler la taille de la grille 3D, de déterminer la vitesse de chute des pièces, et leurs formes, simples ou complexes. Si vous cherchez à paraître dans le livre des records, essayez donc le niveau "Out of control", vous ne serez pas déçu !

COMMENTAIRE 1

JULIAN

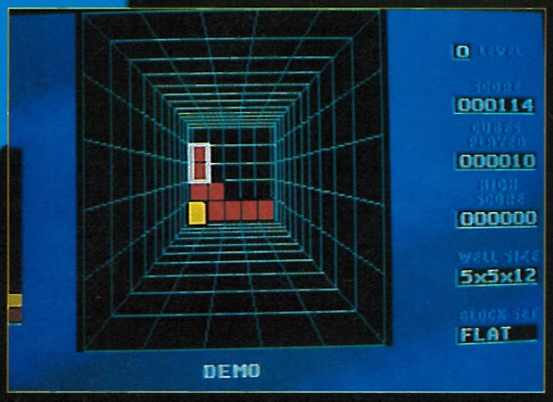
J'avoue avoir reçu Block Out avec une certaine appréhension, mais ce jeu de réflexion se révèle très bien réalisé et très agréable.
En revanche, un certain temps d'adaptation est nécessaire, car le contrôle des pièces avec les trois boutons demande un certain entraînement. La possibilité de jouer à deux est un réel plus, qui apporte un côté "compétition" très agréable. J'irais même jusqu'à dire qu'il s'agit du meilleur jeu de réflexion à deux actuellement disponible sur MD !
Même si Block Out vous semble ennuyeux au premier abord, essayez-le : vous ne tarderez pas à devenir accro !



COMMENTAIRE 2

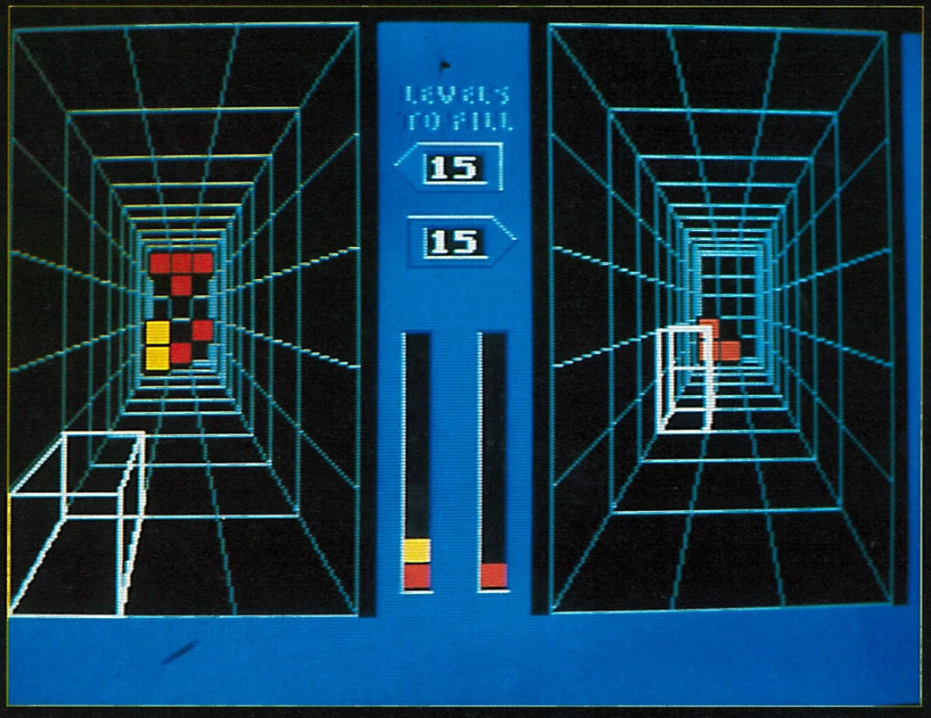
MATT

Je ne pensais pas trouver là un jeu du niveau de Columns, dont je suis un fan. Or Block Out est encore bien meilleur ! Certes, ce jeu n'est pas aussi complexe, mais la 3D est vraiment géniale, la perspective merveilleusement rendue et le jeu tout simplement excellent ! La possibilité de jouer à deux est très agréable, mais le jeu perd en lisibilité et devient moins maniable.
En revanche, jouer contre un ami est tout simplement éclatant. Un excellent jeu, comme on aimerait en voir plus souvent...



Regardez la machine jouer ! (demo)

▼ Le mode deux joueurs : superbe !



EDITEUR : EA
PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMEDIATE
DIFFICULTE : REGLABLE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Les options variées vous permettent tous les réglages. Les parties à deux sont géniales.

GRAPHISME 85%

La 3D est très bien rendue, les graphismes lisible et l'animation fluide.

BANDE-SON 78%

La musique d'introduction est très réussie, et les bruitages du jeu appropriés.

JOUABILITE 93%

Il n'est pas facile de se familiariser avec les commandes, mais, cette phase passée, elles s'avèrent très agréables.

DUREE DE VIE 90%

Ce type de jeu n'est limité que par la performance du joueur. C'est plus fort que vous !

INTERET 91%

Très plaisant seul, ce jeu devient tout simplement démoniaque à deux. Un des meilleurs du genre !

KING'S BOUNTY

Le roi Maximus, bon monarque, voyageait dans tout le pays, apportant à tous aide et réconfort. Il cavalait ainsi sur son vaillant Poney Royal, rendant grâce à son sceptre d'ordre une justice rigoureuse. Pendant ce temps, Arech Dragon Breath ("souffle du dragon"), qui détestait tout ce qui est nature et beauté, et haïssait donc ce roi si bon, décida d'envahir et de dévaster les quatre continents à l'aide de ses troupes maléfiques. Pour détruire le pouvoir de Maximus, il subtilisa le sceptre d'ordre. Le Bien ne pourra triompher que si le sceptre est retrouvé !

King's Bounty est un mélange de jeu de rôle et de jeu de stratégie. Vous incarnez un héros choisi parmi quatre, avec chacun leurs qualités et leurs défauts. Une fois choisi, le personnage recrute sa propre armée et doit explorer les quatre continents à la recherche de trésors, d'objets et d'ennemis à combattre. Tuer les monstres rapporte de l'argent, bien utile pour acheter sorts, armes de siège, informations et autres troupes.

Pour se déplacer entre les différentes îles et continents, vous utilisez des bateaux. Vous pouvez ainsi visiter sans risque les différentes régions, et récupérer de l'or et des armées. Pour retrouver le sceptre, il est indispensable de rassembler au moins quelques parties de la carte indiquant son emplacement, mais ces morceaux sont dispersés sur les quatre continents...

▲ Le roi explique sa quête au héros et lui donne des troupes pour commencer.

▲ Les trolls sont en train de massacrer vos troupes.

LES QUATRE HEROS

Vous pouvez choisir parmi quatre personnages, chacun ayant ses caractéristiques. Regardons-les.

LORD PALMER

Ce paladin est à la fois bon magicien et puissant grâce à ses armées redoutables. En combat, il est toutefois moins fort que le chevalier.

SIR CRIMSAUN

Comme chevalier, il possède de bonnes capacités à diriger et contrôler ses troupes. Sa magie, en revanche, n'est pas si efficace.

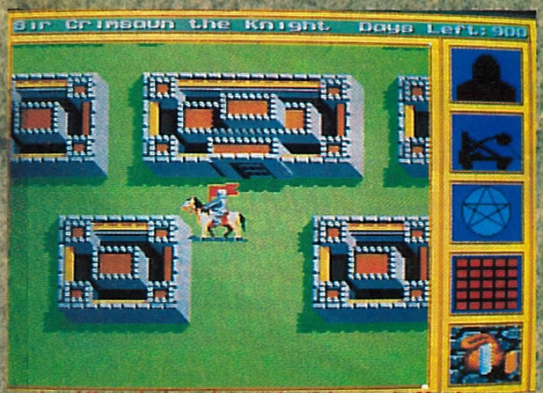
TYNNESTRA

Faible en ce qui concerne le commandement, cette sorcière est en revanche très forte en magie. Elle emploie plutôt la ruse que la force.

MAD MOHAM

Moham le barbare est certainement le meilleur combattant et possède d'excellentes troupes. Toutefois, côté pouvoirs magiques, il n'est pas vraiment bien doté.

▲ Les caves contiennent souvent des monstres à recruter...



▲ Le début du jeu, devant le château de Maximus.

USAGE DES SORTS

Le système des sorts est assez déroutant au départ mais on comprend vite. Les sorts couvrent de nombreux domaines et sont assez originaux (création d'armée, fabrication d'un pont, etc...). Vous devez les acheter dans les villes, ou les trouver dans des coffres. Chaque sort ne sert qu'une fois.

▲ En avant pour le combat.

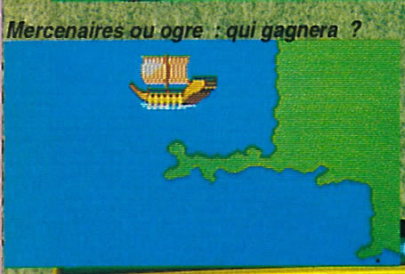
COMMENTAIRE 1

MATT

Je m'attendais à un jeu de rôle très moyen, mais, en fait, il n'est pas si mal. J'ai particulièrement aimé le système de combats, et les graphismes sont très sympathiques.
Je ne sais pas si ce jeu se vendra beaucoup, mais moi je l'aime bien.J'ai en revanche entendu parler d'une incompatibilité avec certaines MD japonaises.
Essayez avant d'acheter !

Mercenaires ou ogre : qui gagnera ?

Les cavaliers et les chevaliers ne sont accessibles qu'après plusieurs quêtes. ▼



COMMENTAIRE 2

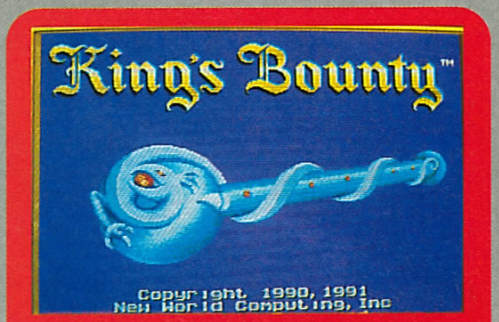
JULIAN

En général, je n'aime pas tellement les jeux de rôle, mis à part Sword of Vermillion qui a réussi à me séduire.
Je ne suis pas un fou de King's Bounty. Il est assez sympa, mais ni les graphismes ni le son n'apportent l'atmosphère indispensable à ce type de jeux.
Il n'intéressera à mon avis que les fanas de jeu de rôle.

LE TERRAIN DE BATAILLE

Pendant les combats, l'écran présente les troupes amies et ennemies face à face. Chaque type d'armée a son mode de combat et de déplacement. Les "fly" (sorte de fées), par exemple, volent où elles veulent, et attaquent au contact. Les archers se déplacent de deux cases et tirent à distance, les mages se téléportent et tirent n'importe où...

▲ Fantassins à gauche, archers à droite.



EDITEUR : E. A.
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : INFINIES
OPTIONS CONTINUES : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 78%
La doc est claire, les différentes options sont accessibles en permanence.

GRAPHISME 74%
Même s'ils ne sont pas très beaux, ils sont bien lisibles.

BANDE-SON 67%
Vous avez le choix entre une musique saoûlante et des bruitages assez limités.

JOUABILITE 82%
King's Bounty utilise des menus déroulants et se révèle très simple à manier.

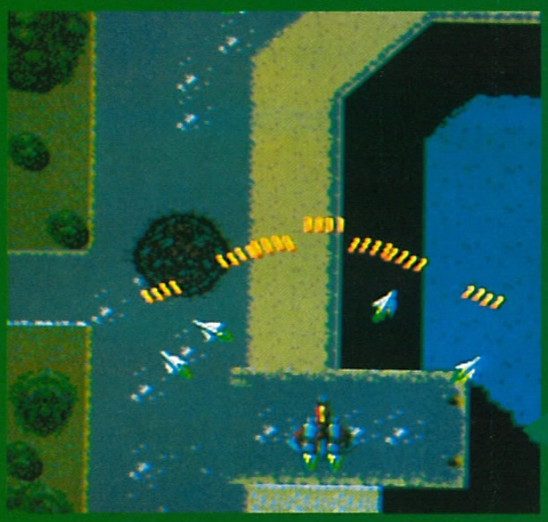
DUREE DE VIE 60%
Le jeu est facile à terminer, même aux niveaux "difficiles". En revanche, les objets sont redistribués à chaque partie.

INTERET 80%
Complet et facile à manier, ce jeu offre en revanche des graphismes et un son assez limités. Pour les amateurs de jeux de rôle.

REVIEW

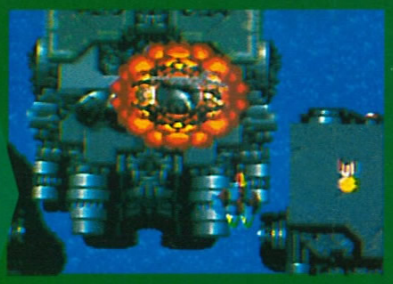
RAIDEN TRAD

Raiden Trad est un shoot-them-up comportant huit niveaux. Dans cette cartouche, vue chez Euro Loisirs-IDE, vous pilotez un chasseur futuriste. Décollant d'une espèce de porte-avions, vous allez traverser une région boisée où l'ennemi s'est retranché, puis survoler une série de ces installations (aérodromes, bases, villes dévastées, ports...). Dans les niveaux supérieurs, vous quitterez l'atmosphère terrestre pour effectuer un raid sur les installations ennemies dans l'espace. Comme dans la plupart des jeux de ce type, vous pourrez amasser des armes plus puissantes grâce à une série de bonus. Le bonus de base vous dote d'un tir d'obus ou d'un tir-laser, suivant sa couleur, nettement, plus performant que celui que vous possédiez au début du jeu. A tour de rôle, il change de couleur, vous permettant de saisir l'une des deux armes. En reprenant des bonus de même couleur, vous améliorez la performance. D'autres bonus vous procurent des missiles à têtes chercheuses. Dans certains éléments du décor, vous pourrez découvrir des médailles militaires qui rapportent des points supplémentaires. Vous disposez d'un stock limité de bombes, qui bénéficient d'une puissance dévastatrice extraordinaire. Au sein des options, on trouve la possibilité de mettre le tir en position continue.

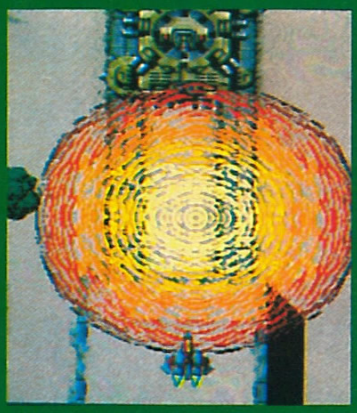


Le grand attrait de Raiden, des bonus innombrables qui vous donnent une puissance de feu incroyable !

Après avoir détruit un adversaire, sans même vous arrêter, vous repartez à l'attaque.



La médaille, à droite de votre engin, est un bonus qui vous rapportera des points.



▲ Et toc ! Une méga-bombe sur le blindé ennemi ! Bien fait !

MICRONET PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	71%
BANDE-SON	66%
JOUABILITE	43%
DUREE DE VIE	42%
INTERET	67%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

Sous votre jet, des vaches paissent tranquillement dans les champs. ▼

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Sans être la catastrophe du siècle, cette version de Raiden Densetsu est plutôt décevante, surtout si on compare au jeu d'arcade originel !
On retrouve (dans une version édulcorée !) ce qui faisait la particularité de ce jeu : la possibilité de projeter une quantité astronomique de roquettes, lasers divers, missiles à têtes chercheuses. Mais il n'existe pas de scrolling plein, et il est impossible de jouer à deux.

BATTLE DODGE BALL

Les petits robots de Banpresto sont archi-connus au Japon. Ils nous proposent, dans cette cartouche vue chez Euro Loisirs-IDE, une partie de balle aux prisonniers.

Une surface de jeu rectangulaire est divisée en deux parties. Chacune des équipes place des joueurs sur une des moitiés du terrain, ainsi qu'autour de celui-ci. Les joueurs d'une équipe peuvent se faire des passes entre eux. Le but du jeu est de faire circuler le ballon assez rapidement pour obliger les joueurs de l'autre équipe à courir sans cesse et finalement pouvoir les toucher la balle. Lorsqu'un joueur est touché plusieurs fois, il est éliminé. L'équipe qui n'a plus de joueur sur le terrain a perdu. Si le ballon ne circule pas assez vite, les joueurs adverses peuvent intercepter la balle.

La cartouche propose trois modes de jeu, de la partie classique jusqu'à la possibilité de jouer selon des règles beaucoup plus complexes (configuration des membres de son équipe, duel à deux, équipements spéciaux que l'on acquiert dans un magasin ...). Deux joueurs peuvent s'affronter. Un système de mots de passe permet de sauvegarder les caractéristiques d'une équipe particulièrement performante.

▲ Un des splendides terrains où vous affronterez vos adversaires.

◀ Lorsque la balle est lancée violemment, elle déforme pour adopter l'apparence d'un ballon de rugby.

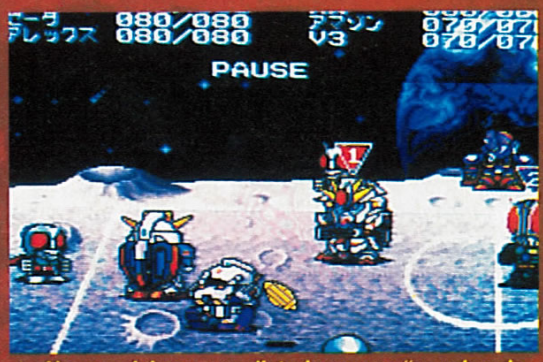
BANPRESTO PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	91%
BANDE-SON	67%
JOUABILITE	52%
DUREE DE VIE	78%
INTERET	64%

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE



▲ Ne vous laissez pas distraire par ce "coucher de Terre", mais concentrez-vous sur le jeu.

◀ Dans ce décor appocalyptique, le ballon prend l'apparence d'une boule de pierre !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

C'est indéniable : cette cartouche est belle ! Les décors des différents terrains d'affrontement sont superbes. De même, les animations des petits robots sont réussies. Mais la totalité des règles est difficile à appréhender pour qui ne parle pas japonais et surtout le système de contrôle des joueurs ne donne pas entière satisfaction : on ne contrôle souvent qu'un joueur, sans possibilité de passer rapidement d'un membre de son équipe à l'autre. L'attaque ne pose pas de problèmes, mais éviter d'être touché est beaucoup plus difficile.

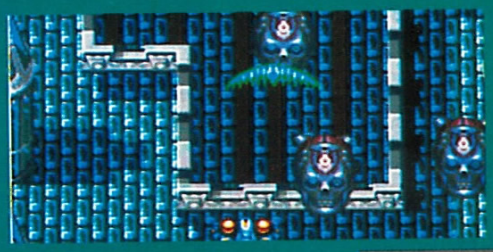
SPRIGGAN

Une météorite vient de raser toute une partie de la cité blanche. Elle a été projetée à l'aide d'une sorte de super-canon par la planète rouge. Quelques autres météorites suffiraient à anéantir totalement la cité et ses habitants. Aussi, le Conseil, réuni d'urgence, décide d'envoyer ses nouveaux intercepteurs, Spirit Fighters Spriggan, pour détruire l'arme. En compagnie d'un autre pilote, vous vous lancez à l'assaut de la planète rouge.

Votre vaisseau a la forme d'un gigantesque robot à la Goldorak. Volant comme un jet, il possède une puissance destructrice impressionnante. De plus, au cours de sa mission, il rencontre des espèces de petits ballons dirigeables ou des coffres qui renferment de précieux bonus. Il en existe quatre sortes. Les boules roses vous donnent des points. Les bleues remplacent votre arme par des tourbillons. Les vertes vous fournissent un bouclier et un autre Spriggan vient lutter à vos côtés pendant un court instant.

Enfin, les jaunes vous procurent des tirs multidirectionnels et les rouges, des boules de feu. Vous pouvez jouer normalement ou bien sélectionner le mode Challenge dans lequel il vous faudra réaliser le plus gros score en deux ou cinq minutes.

▲ *Au-dessus du casque de ce géant de métal qui émerge des nuages flotte, un bonus orange. Saisissez-vous en avant que les mains de métal ne vous broient.*



▲ *Survol en rase-motte d'une construction ennemie.*

◄ *Les armes que vous possédez devraient suffire à dissuader les adversaires, le temps que vous passiez cette chute d'eau.*

Après un raid sur les positions de la planète rouge, les survivants de la place-forte ont embarqué à bord de ce vaisseau. Détruisez-le pour passer au niveau suivant. ►

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Spriggan est un shoot-them-up comme je les aime : ça bouge bien ! Des myriades d'ennemis envahissent l'écran toutes les 0,3 pico-secondes, mais vos armes vous permettent de réagir et d'exterminer cette vermine ! Au bout de quelques secondes de jeu, l'écran ressemble à un feu d'artifice aux couleurs chatoyantes, entre vos tirs, les bonus et les horribles mécréants de la planète rouge! Enfin, j'ai apprécié le petit clin d'œil du scénario au bouquin "Câblé" de Williams (je conduirai moi-même le Spriggan qui ira exterminer ceux qui n'ont pas lu ce livre grandiose !).

NAXAT SOFT PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	89%
GRAPHISME	78%
BANDE-SON	74%
JOUABILITE	75%
DUREE DE VIE	57%
INTERET	83%

1 JOUEURS

CD ROM

REVIEW

Incarnant un expert en arts martiaux, vous allez affronter une série de combattants. Ces affrontements se déroulent généralement dans la rue, ou encore sur les ponts de bateaux, toits d'immeubles. La foule qui vous entoure vous encourage de ses cris. Vos adversaires ont tous une particularité qui les rend redoutables. Certains sont d'une taille impressionnante. D'autres se mettront à deux pour vous affronter. D'autres encore possèdent une botte secrète meurtrière !

Pour lutter, vous disposez de "coups" simples tels que des coups de poing ou coups de pied circulaires. Mais il est possible d'effectuer des mouvements plus complexes comme des coups de pied sautés ou des sauts périlleux, en combinant les différents boutons et mouvements du joypad. Le troisième bouton vous permet d'effectuer un bond, très pratique pour reculer précipitamment devant une attaque dangereuse ou au contraire pour se jeter sur l'adversaire.

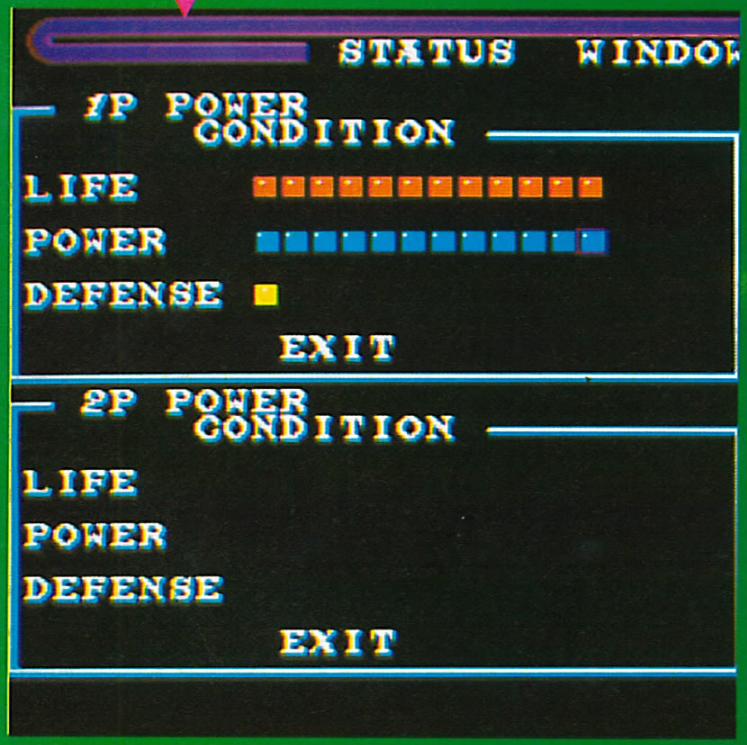
Entre chaque nouvel adversaire, vous avez la possibilité de miser de l'argent sur le vainqueur du prochain combat. Suivant la confiance que vous avez en vos propres chances de succès, pariez sur votre adversaire ou sur vous-même. Vous pouvez même avoir la désagréable expérience de finir le jeu vainqueur, mais fauché !

Les avenues bordant les plages en Californie ne sont pas toujours sans dangers. Faire la douloureuse expérience !

Baston dans un bar mal famé !

Les deux jumeaux sont coriaces. Evitez de vous laisser cerner !

Après certains combats, vous remportez des points de bonus que vous pouvez répartir suivant les trois caractéristiques (vie, puissance et capacité défensive) de votre personnage afin d'en augmenter l'efficacité.



COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

Cette adaptation d'un jeu de Capcom, très fortement inspirée de Street Fighter, est décevante à plusieurs titres. Les décors sont "passifs" ! Contrairement à la tendance récente des jeux d'arcade qui veut que l'on puisse utiliser des éléments du décor pour se battre ou se cacher, il ne s'agit là que d'un fond aux teintes peu nombreuses, sans relief ni utilité quelconque. On ne peut pas, comme dans Final Fight, ramasser des armes et les utiliser. D'autre part, il est impossible de jouer à deux. Les sprites sont peu colorés et de petites tailles. Enfin, les divers coups que l'on peut porter à l'ennemi sont trop peu différents. Il existe trois niveaux de difficulté. En mode le plus difficile, vingt minutes suffisent pour finir la cartouche ! Un jeu monotone et beaucoup trop facile.

leillées de
er. Vous venez d'en

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

Ce n'est certainement pas un jeu qui marquera l'histoire des jeux vidéo. Son intérêt est vraiment limité. Les combats se ressemblent tous. Vos adversaires ne font pas preuve de beaucoup de combativité. Leurs "bottes secrètes" ne sont pas convaincantes. De même, le décor se réduit souvent à quelques spectateurs, dupliqués les uns à côté des autres, les couleurs utilisées sont peu nombreuses et dans les mêmes teintes, ce qui fait qu'on a parfois du mal à retrouver son combattant. Pas de différence notable de difficulté entre les niveaux. Le seul point original réside dans la possibilité de faire des paris. Mais comme on remporte le combat neuf fois sur dix, son intérêt est limité.

Le vilain-pas-beau que vous affrontez est en train de vous préparer une surprise de taille. Gare à l'atterrissage !

La difficulté de cet adversaire vient de la longueur de ses membres. Tenez-le à distance !

Ura mawashi geri (coup de pied circulaire) en plein ventre ! Ça calme !

Les coups les plus efficaces sont, sans conteste, les coups de pieds.

EDITEUR : TRECO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

PRESENTATION 62%

Rien de particulier et des options de configuration classiques.

GRAPHISME 65%

Les dessins sont plutôt soignés mais la palette de couleurs est trop réduite et les sprites trop petits.

BANDE-SON 62%

Des musiques un peu trop passe-partout, qu'on oublie aussi vite qu'on les a entendues.

JOUABILITE 45%

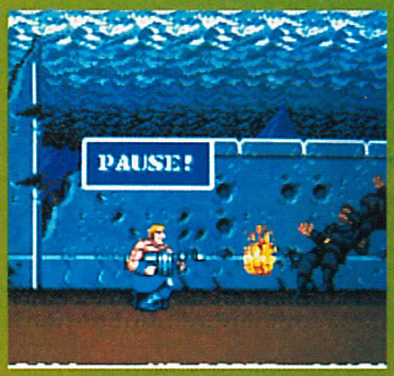
Le personnage répond bien mais les mouvements à sa disposition sont trop peu nombreux.

DUREE DE VIE 9%

Quinze minutes pour finir le jeu. Sans commentaires.

INTERET 44%

A éviter !



▲ *Le lance-flammes est bien efficace.*

THUNDERFOX

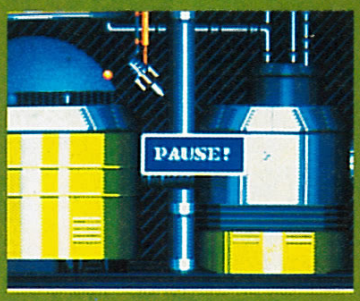
Armé de votre seul fusil d'assaut M 16, vous devez lutter contre les attaques incessantes de l'hélicoptère AH 64.

COMMENTAIRE 1

ROBINTON

Thunderfox est un bon beat-them-all/plates-formes. Les options de départ permettent d'adapter la difficulté au degré du joueur et de choisir ses commandes (bien pratique avec certains joysticks dotés de tirs rapides). La réalisation est d'un excellent niveau. L'animation est d'une agréable fluidité, avec une panoplie suffisante de mouvements (le saut périlleux est superbe) et de nombreuses phases s'agrémentent d'un scrolling différentiel sur de multiples plans. La musique d'ambiance est bonne et les bruitages d'action très corrects. La jouabilité n'est pas prise en défaut et la progression de difficulté bien menée évite tout découragement.

▲ *Les mouvements sont d'une bonne diversité.*



▲ *La machine de fin de 2ème niveau est dangereuse.*

En ces années futures, le terrorisme fait rage. Pourtant, il subsiste encore quelques hommes courageux, tels que Thundre et Fox. Vous incarnez l'un d'eux pour ce beat-them-all à scrolling horizontal, vu chez Euro Loisirs IDE. Vous ne disposez au départ que de votre couteau et de vos coups de pied volants pour vous défendre contre les nombreux adversaires. Ceux-ci vont vous attaquer de face ou de dos et font preuve d'une certaine intelligence, vous suivant s'ils se trouvent à un autre étage ou sautant brusquement sur vous.

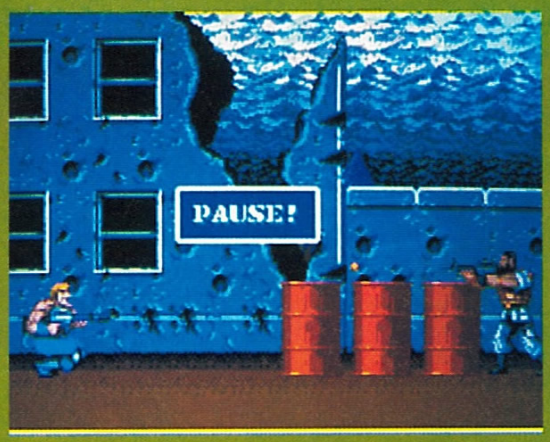
Vous trouverez différentes armes (mitraillette, lance-roquettes, lance flammes, etc) pour vous aider mais vous ne pouvez en transporter qu'une à la fois et les munitions sont comptées. De plus, votre saut de puissance variable vous sera bien utile pour vous dégager d'une attaque massive ou changer de plate-forme. Le premier tableau n'est pas trop difficile, en dépit des quelques robots, du temps limité et de l'hélicoptère qui vous attend à la fin.

Dès le second niveau, les choses se corsent nettement, les attaquants se montrant plus résistants, les tourelles de tirs plus redoutables, sans oublier certains pièges à éviter. Les niveaux suivants offrent chacun leurs lots de surprises (mauvaises, bien entendu !) et les combats finaux deviennent vraiment ardus.

COMMENTAIRE 2

DAMON

Bien que Thunderfox ne révolutionne guère le genre de beat-them-all/plates-formes, il s'avère cependant assez prenant. Tout d'abord, la réalisation est de bonne facture, bien que certains bruitages m'aient paru peu réalistes. Ensuite, l'intelligence relative des attaquants apporte un piment certain, tout comme les combattants plus coriaces qui émaillent les niveaux. La gestion des armes introduit un zeste de stratégie, car il faut décider du type d'armes le plus utile sur le moment et surtout conserver ses munitions pour les adversaires plus résistants. Les combats de fin de niveau sont variés et souvent originaux. L'aspect découverte des "pièges" est un atout important qui donne envie d'aller toujours plus loin. Thunderfox mérite de figurer dans vos choix.



▲ *Mettez à profit les fûts explosifs.*

◀ *Le ninja en combinaison est dur à battre.*

▼ *Le saut est très spectaculaire.*

EDITEUR : TAITO
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**80%**
La présentation est agréable et vous fera découvrir certaines phases du jeu.	
GRAPHISME	**87%**
Les graphismes sont travaillés et le scrolling différentiel largement utilisé.	
BANDE-SON	**83%**
La musique d'ambiance est agréable et les bruitages corrects le plus souvent.	
JOUABILITE	**92%**
Les réactions sont rapides et l'attribution des boutons paramétrable.	
DUREE DE VIE	**91%**
Thunderfox vous en fera baver, avant de pouvoir tuer l'homme au bazzoka du 5ème niveau !	
INTERET	**86%**
Un bon beat-them-all, varié et un peu original, même s'il reste classique.	

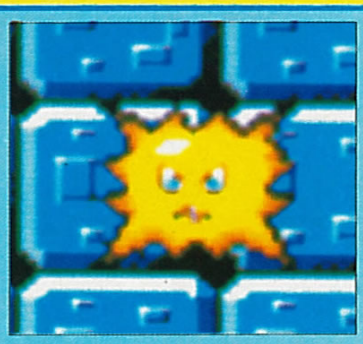
SKWEEK

Pour libérer les habitants de Skweekland, une petite boule de poil jaune se met en quatre. Il faut dire que la population est composée uniquement d'adorables skweequettes impatientes de fêter leur héros. La tâche serait aisée s'il n'y avait un tas d'affreux venus semer la panique. En effet, pour réussir sa mission, Skweek doit décontaminer la région en marchant sur des dalles bleues qui se changeront alors en rose.

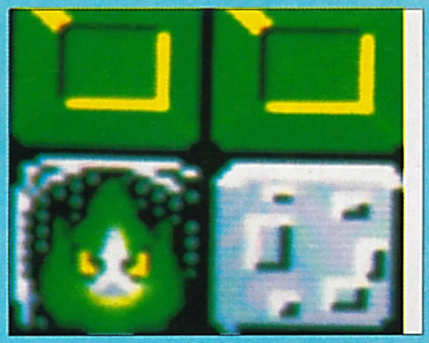
Vaste programme lorsque l'on sait qu'il y a 99 tableaux et que le temps joue contre vous. Les pièges sont nombreux et variés : dalle explosive, glissante, à sens unique... Les monstres ne sont pas mal non plus : fantômes, entonnoirs, fruits et légumes tueurs, pieuvres et autres flammes... Mais Skweek n'est pas venu les mains vides : une seule arme au départ, mais de nombreux bonus à ramasser : des chaussures anti-dérapantes, un freezer anti-monstre, des armes à tirs variables, des cadeaux-surprises (mauvaises ou bonnes), des vies, des portes de sortie, des nounours... En ce qui concerne ce dernier bonus, il faut récupérer les quatre nounours de couleurs différentes pour avoir cinq vies supplémentaires et passer au niveau suivant. La présence de ces bonus est indiquée par une fenêtre sur le côté de l'écran.

Une fois que Skweek a "nettoyé" un tableau, un mot de passe s'affiche à l'écran, ce qui évite au joueur de recommencer au début.

Le fantôme : il fonce systématiquement sur Skweek. Il est rapide et tenace.

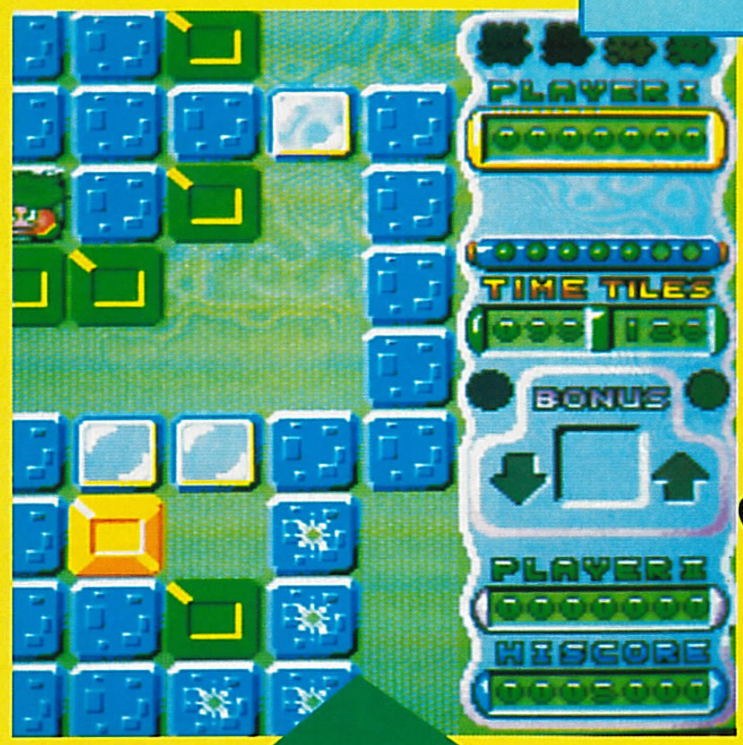


Le soleil : après votre passage, il repeint les cases roses en bleues.



La flamme verte : insensible aux armes "conventionnelles". Se munir d'un bouclier ou d'un "freezer" pour s'en débarrasser.

Grosse légu gente. Elle ment.



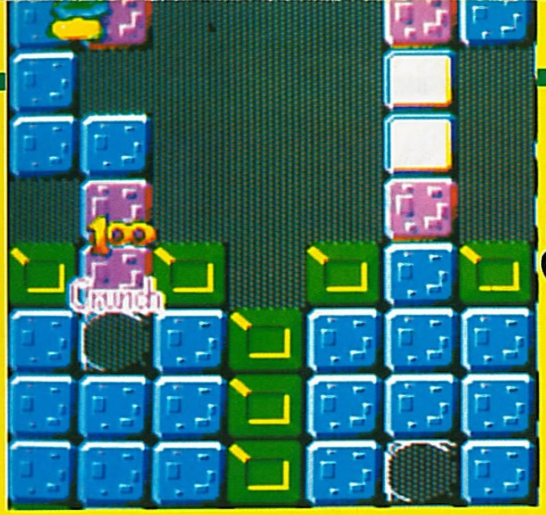
Au début, les cases sont bleues. Plusieurs chemins sont possibles pour terminer les niveaux.

PORTRAITS DE MON

COMMENTAIRE 1

PINGOS

Ceux qui ont adoré Skweek sur micro-ordinateur (Tilt d'or) ne vont pas être déçus. Rien n'a été oublié ! L'ambiance si particulière de ce jeu d'action/réflexion est restée intacte : musique gaie, animation fluide et humoristique, graphismes colorés... Avec le scrolling multidirectionnel, la boule de poil jaune s'en donne à cœur joie : aucune hésitation dans ses déplacements (verticaux et horizontaux). Les difficultés sont bien dosées et progressives. Il est possible de jouer à deux alternativement. Un très grand jeu pour tous, de 7 à 77 ans.



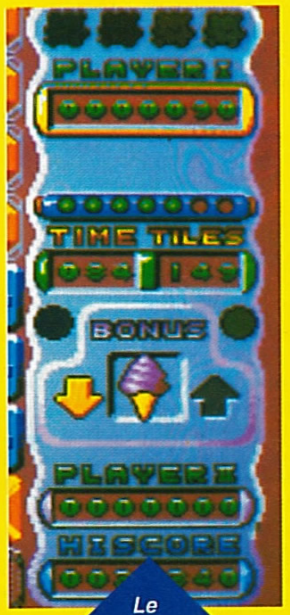
▲ *La case ovale est le repaire des monstres. A éviter absolument.*

COMMENTAIRE 2

KAIKAI

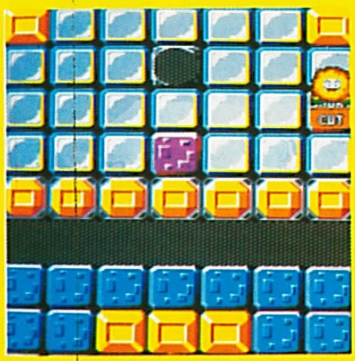
Heureux possesseur de la PC Engine, vous allez vous régaler ! Skweek est un personnage très attachant. Chaque monstre a ses caractéristiques, ce qui donne un plus au jeu. Les bonus sont nombreux. Comme ils ne restent pas indéfiniment à l'écran, c'est une véritable course contre la montre pour les ramasser. Un seul regret : l'absence de l'option "partie aléatoire" (présente sur micro).

e : pas très intelli-
déplace lente-



Le tableau de bord avec ses compteurs.
Nounours : en haut du tableau de bord, le compteur affiche le nombre de nounours ramassés.
Time : affiche les secondes qui restent au joueur.
Tiles : le nombre de cases qu'il faut colorier.
Case bonus : la flèche indique l'endroit où se trouve la glace (Miam !).

Allez sur la case Short Cut, appuyez sur le bouton de feu, et vous vous retrouvez de l'autre côté.



STRES

Un mot de passe pour chaque niveau. A taper lors du chargement.

LORICIEL-INFOGRAMES
PRIX : D

DISPONIBILITE : NON
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 80%

Actuellement en japonais mais pour ce type de jeu cela n'est pas gênant.

GRAPHISME 93%

L'atmosphère loufoque et pleine d'humour est bien rendue grâce au graphisme des personnages et des décors.

BANDE-SON 90%

Musiques entraînantes qui correspondent à l'esprit du jeu. Il est possible de couper le son pour rester concentré.

JOUABILITE 95%

Une fois plongé dans cet univers, vous n'en sortirez pas vivant ! Les "accrocs" de Skweek sont légion !

DUREE DE VIE 95%

Décontaminer un pays ne s'est jamais fait en une nuit. Vous avez de quoi occuper vos longues soirées d'hiver !

INTERET 92%

Très bien sous tous rapports. Vous avez bien compris qu'il est indispensable d'avoir ce jeu dans sa logithèque.

Non, il ne s'agit pas d'une nouvelle opération des troupes américaines, remake de 'Desert Storm' ! Le jeu (vu chez Hazardous Area) met en scène un gigantesque vaisseau venu de l'espace et qui a atterri près d'une petite ville des USA. Les aliens entreprennent de conquérir la terre. Le gouvernement vous envoie, vous, le meilleur de ses éléments afin de châtier ses aliens nauséabonds et difformes.

Ceux-ci revêtent des apparences hideuses. Ils peuvent changer d'apparence, notamment pour prendre celle d'humains, d'où une source de confusion lors de certains passages du jeu.

Après avoir choisi un des trois personnages proposés (un "Rambo", une jeune femme ou un robot), vous êtes chargé du grand nettoyage. Vous parcourez différents endroits de la ville pour en bouter les aliens, avant de rejoindre leur vaisseau et de leur infliger une correction qui les dissuade de tenter d'envahir la Terre avant un ou deux millénaires. Vous disposez d'une arme efficace mais limitée face aux hordes d'extra-terrestres qui vous assaillent. Heureusement, vous pouvez recourir également à un armement défensif beaucoup plus conséquent, qui vous permet de vous débarrasser de tous vos adversaires présents à l'écran, mais qui vous coûtera une bonne partie de votre énergie.

COMMENTAIRE 1

BANANA

Sega a réalisé avec cette conversion de son jeu d'arcade (et comme dans la plupart des cas jusqu'à présent) un excellent travail. Le jeu a été remarquablement adapté et reste très proche de l'original. Les sprites disposent d'une animation très riche, qui donne à tous leurs mouvements une qualité et une fluidité optimales. Le jeu peut se jouer à deux et devient alors plus que génial. Le seul problème de cette cartouche vient de sa facilité. Seul le dernier niveau vous posera de réelles difficultés. Et c'est un peu frustrant d'arriver jusqu'au vaisseau alien en à peine une demi-heure de jeu. En revanche, il est possible de régler le niveau de difficulté afin de le rendre un peu plus coriace.

ARMES S

Chaque personnage possède sa propre arme spéciale. Elle lui permet de se tirer d'un mauvais pas e anéantissant tous les ennemis pré sents à l'écran. N'en abusez pas, cependant, car chaque utilisation coûte beaucoup d'énergie.

Un vaisseau vient à votre secours, mitraillant tous les ennemis.

Ce "gros" alien vous pose des problèmes ? Assénez-lui un coup de votre arme, puis effectuez un roulé-boulé pour recommencer la manœuvre dans son dos et ainsi de suite.

Et paf ! En plein dans l'œil !

Alerte ! Il en sort de partout !

DE L'ART DU ROULE-BOULE

Pour échapper à un encerclement fatal, le héros peut se lancer dans un splendide roulé-boulé qui l'éloigne d'un danger immédiat.
Admirez le nombre de séquences intermédiaires et la qualité de l'animation !

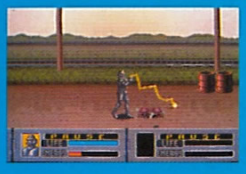
Berk ! L'haleine de l'alien !

PECIALES

Who you gonna call ? Votre missile balistique personnel, bien sûr.

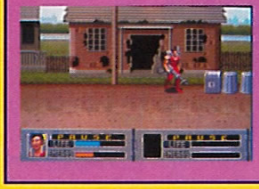
Quand la pression monte trop rapidement, Scotty explose.

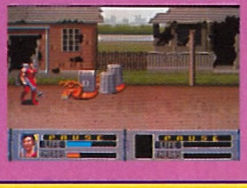
CHOISISSEZ VOTRE HEROS !



Le programme vous demande de sélectionner le héros que vous souhaitez incarner parmi trois candidats : un homme, une jeune femme et un robot.

LES POUBELLES TUEUSES





Méfiez-vous des poubelles ! En-dessous sont cachés des aliens particulièrement retors.

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

Très fidèle à la version arcade, la qualité du jeu est excellente, à part un ou deux petits bugs peu gênants (comme le trou dans le sol sur lequel vous passez sans tomber). Les scènes intermédiaires sont également défoulantes au plus haut point. Vous entrez dans un magasin, un entrepôt, un labo... et devez ouvrir le feu sur une série d'assaillants qui surgissent vers vous, en grossissant selon un effet très réussi de pseudo 3D à la 'Opération Wolf'. Tirez sur les éléments du décor, qui se désagrègent en laissant apparaître une série de bonus. Mais faites attention de ne pas éliminer les terriens affolés qui passent de temps en temps devant vous. Défoulez-vous sans retenue et cédez à vos instincts guerriers avec cette cartouche géante !

Tirez sur le bonus pour récupérer de l'énergie !

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

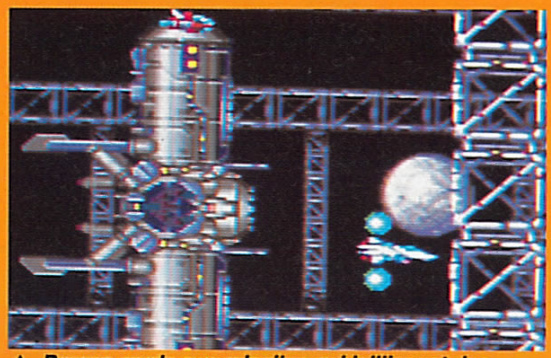
1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**72%**
Les options de paramétrage sont nombreuses.	
GRAPHISME	**93%**
Des animations très fluides, des transformations d'aliens dans tous les sens, des décors réalistes.	
BANDE-SON	**73%**
Les effets sonores sont très réussis.	
JOUABILITE	**78%**
Le personnage répond correctement aux injonctions du joystick. Mais lorsque le nombre des assaillants devient trop élevé, un léger temps de latence se produit.	
DUREE DE VIE	**70%**
Les niveaux sont entrecoupés de scènes très différentes. Mais le jeu possède une espérance de vie un peu faible.	
INTERET	**90%**
Un très bon beat-them-up, beau, rapide, efficace. Son seul point noir : une difficulté un peu absente.	

REVIEW

Des aliens sont en train de conquérir la terre. Partant d'une base secrète sur la lune, vous vous lancez à la recherche de leur centre de commandement pour le détruire. Mais ceux-ci sont nombreux et puissamment armés. Dès vos premiers combats autour de la lune, vous comprenez pourquoi vos supérieurs ont insisté pour vous envoyer de l'aide en cours de route ! Elle se matérialise sous la forme de vaisseaux qu'il vous faudra détruire afin de récupérer l'arme qu'ils transportent. Ces bonus tournent sur eux- mêmes : suivant l'orientation qu'ils avaient au moment où vous les avez ramassés, il vous procureront un tir plus puissant vers le haut, le bas, l'avant ... de votre vaisseau. Ils ne sont pas cumulables et le fait d'en prendre un nouveau vous fait perdre les effets du précédent. Vous pourrez ainsi vous doter de tirs lasers complémentaires ou bien projeter des projectiles enflammés... A la fin de chaque niveau, vous combattrez un extra-terrestre glauque et repoussant.

▲ *Un des aliens qui défendent la fin des niveaux.*



▲ *Prenez garde aux missiles qui jaillissent des extrémités de cet appareil.*

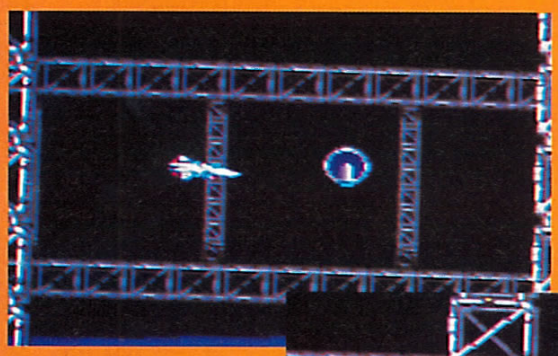
▲ *Ces deux croiseurs lancent contre vous leurs intercepteurs.*

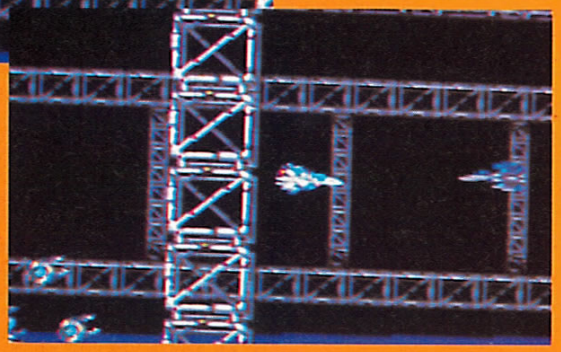
◄ *Ouvrez le feu sans répit !*

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Le premier niveau possède des scrolling différentiels sur trois niveaux. Les décors ne sont pas en reste et on voit l'intérêt de produire un jeu sur CD-Rom, qui propose plus de place pour les graphismes. Seul point noir : la difficulté du jeu. Malgré la présence d'une option continue infinie, il faut s'accrocher à partir du troisième niveau pour progresser.





◄ *Cet appareil vous fournira une arme. Si vous la prenez maintenant, vous bénéficierez d'un tir vers le bas.* ▼

DATA WEST PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	15%
GRAPHISME	89%
BANDE-SON	91%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	72%
INTERET	66%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
FJORD SA • RCS NANTERE B 345 087 134

Fantasia

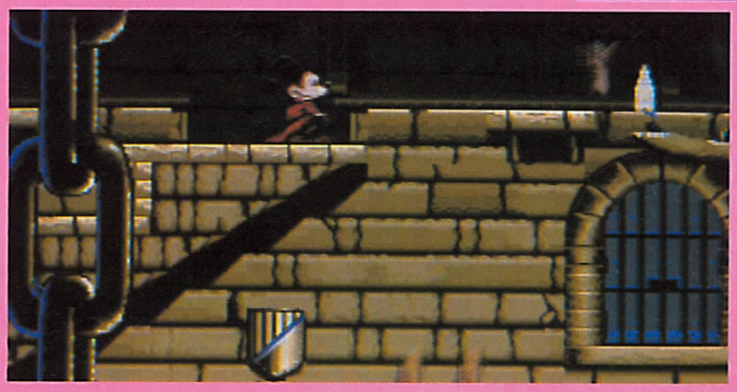
Un soir, fatigué, Mickey, l'apprenti sorcier, s'endort sur sa table. Il ne voit donc pas un vent malin provenant des sinistres monts Bald lui dérober par la fenêtre entr'ouverte les notes de musiques inscrites sur la partition magique de son maître, le magicien.

Heureusement, son subconscient s'en aperçoit, en rêve et Mickey part à la recherche de notes de musiques. Certaines ont été déposés tout près, dans le laboratoire du magicien. Mais la plupart sont partis vers Fantasia, un monde fantastique. Après avoir exploré le laboratoire de son maître, il devra visiter successivement les mondes de l'eau, de la terre, de l'air et du feu. A chaque fois que Mickey récupère une note , il devient invincible pendant un court instant. Pour détruire ses adversaires il peut, soit leur sauter dessus à pieds joints, soit leur lancer un sort plus ou moins puissant. En éliminant ses créatures, il gagne des points et peut récupérer des points de magie contenus dans des boules de cristal. De temps en temps, des livres de magie passent lentement : leur interception rapporte aussi des points. L'espérance de vie est matérialisée sous la forme de cœurs. Chaque contact avec un adversaire lui fait perdre un cœur. Pour en regagner, il lui faudra s'emparer d'étoiles.

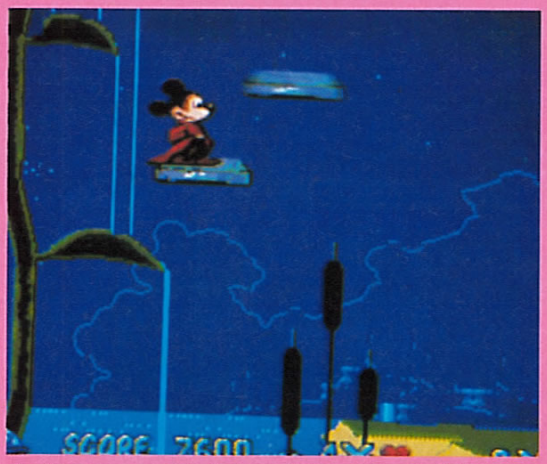
COMMENTAIRE 1

BANANA SAN

Fantasia est très séduisant : graphismes soignés, musiques splendides qui rappellent tout à fait le film Fantasia. Les animations sont particulièrement soignées : les livres de magie volent en agitant leurs pages comme des oiseaux agiteraient leurs ailes, les balais porteurs de seaux d'eau ont conservé la démarche sautillante qu'ils avaient dans le dessin animé. Les illustrations font largement appel aux techniques du cinéma : objets au premier plan masquant un court instant les acteurs, plans multiples... On retrouve également toute la magie des œuvres de Walt Disney avec les différents personnages animés, tels ces champignons qui dansent, ces hippopotames en tutu qui font des pointes, ces sorcières qui chevauchent leur balai ...

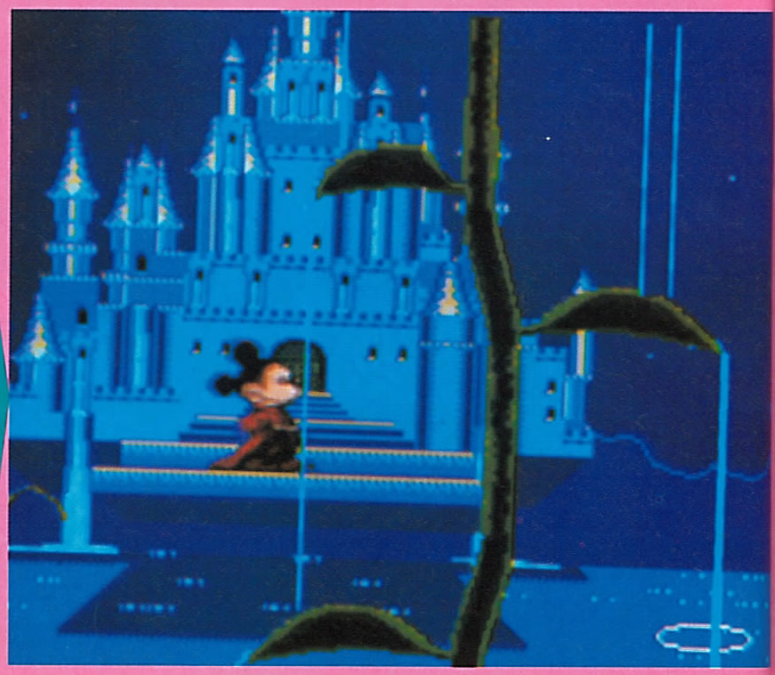


◄ *L'utilisation d'objets inanimés au premier plan comme cette chaîne, renforce le côté dessin animé.*



▲ *Heureusement , la terre ferme est enfin là!*

Attention à ne pas rater le nénuphar qui flotte vers vous de temps en temps, seule chance de regagner l'autre rive.



▲ *Attention aux grenouilles, qui n'attendent qu'une seconde d'inattention pour vous sauter dessus.*

▲ *Respirez quelques secondes avant de repartir de plaques en plaques.*

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

OK ! Fantasia est séduisant ! En revanche, je n'ai vraiment pas apprécié la gestion des sprites. Première aberration : pour liquider un adversaire, par ailleurs parfaitement animé et dessiné, il est vrai, il faut lui sauter dessus en allant vers le bas ! Absurde, pourquoi avoir à manœuvrer le joypad vers le bas ? Le jeu n'est pas réellement difficile. La plupart du jeu est faisable et amusante. Mais la précision n'est pas toujours de mise et certains passages où il faut sauter d'éléments en éléments deviennent rapidement infernaux ! Dommage, cette cartouche avait tout pour être un hit !

Fantasia

© 1991 SEGA OF AMERICA, INC.
© 1991 The Walt Disney Company
All Rights Reserved.
Game Developed by INFOGRAMES™

EDITEUR : SEGA
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CAUCHEMARDESQUE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 87%

Un petit dessin animé nous montre Mickey endormi pendant que les notes s'envolent.

GRAPHISME 93%

Décors splendides, animations détaillées et tout à fait dans le style de Disney.

BANDE-SON 92%

Splendides, les diverses mélodies ont été reprises de la bande originale du film.

JOUABILITE 66%

Bonne dans l'ensemble. Mais certains passages vous donnent envie d'étriper le programmeur !!!

DUREE DE VIE 62%

Pour ceux qui se cramponneront et iront jusqu'au bout, la cartouche aura sans doute eu une durée de vie importante.

INTERET 71%

Quel dommage que le mauvais contrôle de Mickey rende, pour quelques passages, ce jeu décevant !

EURO LOISIRS
20, rue Littré - 75006 Paris - Tél : 45 49 19 39
Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 21 h - Dimanche de 15 h à 20 h
M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
avec 2 Manettes, Cable Péritel, bloc adaptateur et correcteur de couleurs intégré
Disponible

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

Actraiser, Aera 88, Augusta Golf, Darius Twin, Dodge Ball, Drakken, F Zero, Final Fantaisy IV, Final Fight, Gamba League, Gdleen, Gerry Boy, Goemon, Gundam F91, Hyper Zone, Pilotwings, Pro Baseball, Pro Soccer, Raiden, Shogi, Sim City, Super Mario, Super Pro Baseball, Super R Type, Super Stadium, Super Tennis, Y's III, etc...

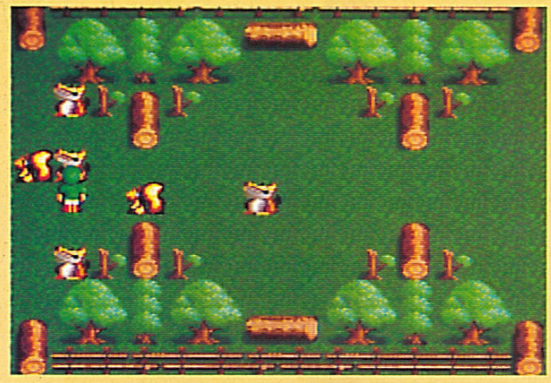
PROMO nous consulter
Big Run, Bombuzal, Gradius III, Populous, SD Gread Battle

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX
MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - PC Engine

Location de Films Vidéos à partir de 15 F

Pour vos ÉCHANGES consulter EURO LOISIRS au 45 49 19 39

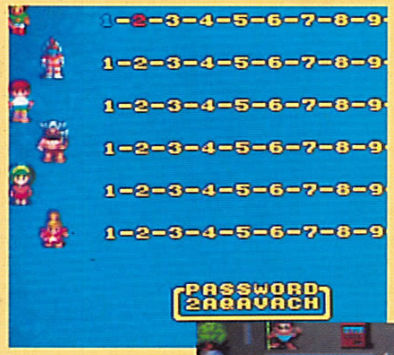


▲ *Evitez de déplacer les figurines dans les coins. Elles seraient irrémédiablement coincées.*

トリッキー TRICKY

Tricky est un personnage philanthrope: il est pour le rapprochement des hommes. Sa mission est de rassembler, dans un temps limité, des couples de mêmes figurines. Pour cela, il doit les déplacer (horizontalement et verticalement) et les faire se toucher. Tricky a réussi lorsque tous les personnages ont été rassemblés. Il évolue à travers six mondes (la forêt, le futur, la maison hantée, la préhistoire, la rue et le japon antique) qui ont leur propre caractéristique. Mais les règles de déplacement sont les mêmes: il doit y avoir un espace entre les figurines pour les déplacer, il n'est pas possible de les pousser si elles sont plus de deux accolées, elles arrêtent de se déplacer lorsqu'elles rencontrent un obstacle (figurines, Tricky, décor...). Il n'existe qu'un chemin possible pour terminer chaque niveau (dix niveaux par monde). Un mot de passe est donné comme "récompense" après chaque tableau. Avant chaque action, il faut prendre le temps de réfléchir. Le bouton 2 permet de revenir à l'action précédente. Passé les premiers niveaux, la difficulté s'accroît. De nouveaux éléments du décor apparaissent: les flèches au sol donnent un sens unique au déplacement, certains passages permettent de passer d'un bord à l'autre de l'écran... Réflexion et sens logique sont indispensables pour venir à bout de ce jeu.

▲ *Le premier niveau: les troncs d'arbres ne se déplacent pas. Utilisez les flèches de direction pour faire avancer TRICKY. Les deux lions du centre peuvent disparaître. Poussez-les l'un vers l'autre avec le bouton 1.*



◀ *Chaque monde est représenté par un personnage. Grâce au password, vos niveaux sont sauvegardés.*

Le monde de la rue: les figurines suivent le sens des flèches, ce qui complique les déplacements. ▶

COMMENTAIRE

PINGOS

Proche de l'excellent Darwin sur Mac, Tricky a pourtant peu de chance de connaître le succès. La difficulté des niveaux est souvent insurmontable pour des jeunes joueurs. Il faut anticiper parfois plusieurs coups à l'avance avant de déplacer une figurine. Mais le chronomètre est là pour vous rappeler qu'il faut agir vite. De plus, la réalisation graphique est déplorable: les confusions entre les figurines sont nombreuses. Ce jeu est réservé uniquement aux "torturés des méninges"

IGS PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	60%
GRAPHISME	50%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	76%
INTERET	70%

CONSOLES

C'EST AUSSI UNE RUBRIQUE SUR VOTRE MINITEL
TAPEZ
3615 TILT
ET DECOUVREZ :

- **Le DIALOGUE :** Vous rencontrerez tous les passionnés de jeux sur console comme vous.
- **Le FORUM :** Besoin d'un conseil technique ? Vous trouverez sûrement la réponse ici.
- **Les PREVIEWS :** Vos journalistes préférés partent en quête de nouveaux jeux en cours de développement pour vos consoles.
- **Les NEWS :** Tout ce que vous voulez savoir à propos de votre console (une nouvelle manette de jeux, le prochain CD adaptable sur votre machine, etc.)
- **Les TIPS :** Des trucs et astuces à profusion pour vous aider à venir à bout des jeux les plus difficiles.
- **Le COURRIER DES LECTEURS :** Pour en savoir plus sur la façon dont se fait votre journal préféré, ou donner votre avis, nous sommes là pour en parler.
- **Le SOMMAIRE :** Qu'y aura-t-il dans le prochain C ? Vous le découvrirez dans cette rubrique minitel.
- **Les PETITES ANNONCES :** Des centaines d'annonces pour acheter, vendre, échanger ou contacter. Votre message passera sous 48 h.

ET ENFIN, 5 JEUX PASSIONNANTS qui vous permettront de gagner : des consoles, des casquettes, des porte-clés, des range-disquettes et encore bien d'autres choses...

GHOST PILO

Pilote d'un hydravion, vous décollez de l'embouchure d'un fleuve d'un pays asiatique, pour une incursion en profondeur dans son territoire. Les ennemis que cette cartouche, vue chez IDE-Euro Loisirs, vous fera affronter, sont de deux types. Tout d'abord, vous vous heurterez à la chasse adverse.

Fonçant sur vous dès qu'elle vous aperçoit, ses avions sont parfois accompagnés d'appareils plus importants, tels ces bombardiers bi ou quadrimoteurs. Le second danger vient de la D.C.A. au sol. Celle-ci est (bizarrement) assurée par des chars d'assaut.

Ensuite, vous affronterez le traditionnel gardien de fin de niveau. Celui est généralement un super-char, un avion gigantesque ou encore un bateau aux dimensions hors du commun.

Face à ce genre de monstres, le recours au bonus s'impose ! Ceux-ci sont de trois types.Certains vous font gagner un appareil en plus. Les autres démultiplient la capacité de votre armement, vous permettant d'envoyer beaucoup plus de projectiles. Enfin, les derniers, qui ont la forme d'étoiles, vous permettent de recourir à une super-arme (bombe très puissante, roquette ...). Ils se trouvent à la place d'adversaires, souvent les plus coriaces, que vous avez rayés de la carte.

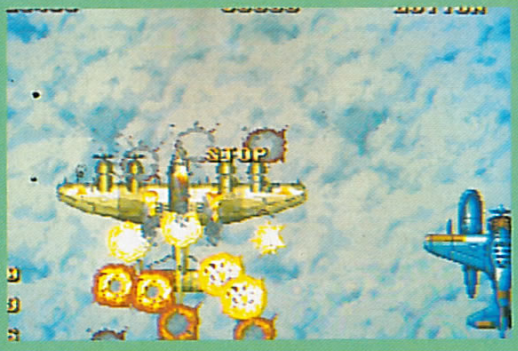
Piquant sur l'aile, vous basculez vers votre nouvel objectif : le lance-missiles.

▲ *Votre mission vous demandera d'affronter chars et avions.*

Cet énorme hydroglisseur est puissamment armé. Attaquez-vous d'abord à ses canons situés de part et d'autre de l'engin. ▼

Votre hydravion démarre pour une nouvelle mission derrière les lignes ennemies. ▶

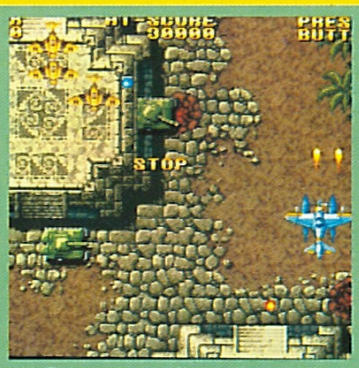
A la suite d'une attaque victorieuse, un quadrimoteur pique en flammes vers le sol. ▶



COMI

On retrouve dans cett qualités de celles qui Neo Geo : une animati décors réalisés par de sionnels qui passent l d'arcade, des effets so éblouissants ... Le thè

BANANA SAN à hélice monomoteur un peu des cartouches où 99 % des mi défendre la terre, aux commandes d'u fectionné, contre des méchants extra-t il est évidemment possible, à deux jou ensemble les dangers de cette mission de plus ou rien de moins que la plupar un jeu sans surprises mais efficace, pa à la réalisation de qualité.



▲ *Sous ces espèces de temples khmers se cachent des divisions de chars.*

▲ *Pour passer ce tank défendant l'accès au niveau suivant, adoptez la tactique habituelle : quelques super armes au début pour l'affaiblir puis concentrez vos tirs sur ses différentes armes.*

Bombardiers ennemis à 12 heures ... J'y vais ! Roger and over !! ▼

COMMENTAIRE 2

KANEDA KUN

J'ai été déçu par cette cartouche ! Quand on voit certaines merveilles sur cette console, on est à même d'attendre ce qu'il y a de mieux ! Or, Ghost Pilots est aussi bon, si ce n'est un peu moins, que 1941 sur la SuperGrafX, version améliorée du jeu de Capcom. De plus, il y a toujours le problème des continus infinis qui gâche la moitié du plaisir. Mais ce que je reproche surtout à cette cartouche, par ailleurs de bonne qualité, c'est de n'être qu'un jeu moyen. Sympa, mais moyen. Les ennemis se limitent à des avions et à des tanks, trop semblables. Pas de surprises, à part les gros balèzes de la fin des levels. Pas de paysages totalement différents, de pièges, de ruses dans tous les sens. On avance en tirant sur tout ce qui bouge, dans des décors similaires, en affrontant des adversaires qui se ressemblent tous de niveaux en niveaux !

ENTAIRE 1

artouche toutes les fait le succès de la impeccable, des raphistes profes- vie à créer des jeux res digitalisés des vieux coucous amusant. Il change ions consistent à rototype ultra-per- estres. Par ailleurs, rs, d'affronter Ghost Pilots n'a rien es cartouches SNK : révolutionnaire mais

▲ *En s'approchant d'un port fluvial, la défense se renforce. Du hangar sortent des chars.*

EDITEUR : SNK
PRIX : G

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

L'introduction est, contrairement aux habituelles productions de SNK, réduite à sa plus simple expression.

GRAPHISME 91%

Des décors réalistes, en vue aérienne, utilisent une palette de couleurs imposante.

BANDE-SON 77%

Des airs de qualité et des effets sonores impressionnants.

JOUABILITE 87%

Un jeu très jouable, mais il est regrettable que les bonus ne soient pas assez diversifiés. On aurait aimé trouvé une petite touche de Raiden ou de Gunhed.

DUREE DE VIE 35%

Les continus infinis tuent une partie du plaisir du jeu et abrègent sa durée de vie.

INTERET 88%

Une cartouche à la réalisation irréprochable, mais un peu trop "sage" et classique pour qu'on y accroche totalement.

Power Eleven

Power Eleven vous entraîne sur un terrain de football. Pour une fois, il ne s'agit pas de football américain, si prisé des Américains et des Japonais, mais de notre traditionnel "foot" européen.

Quatre modes de jeu sont proposés. La coupe Hudson vous permettra d'affronter une série d'équipes internationales, afin de remporter le championnat. Un autre mode vous permet d'affronter une équipe adverse, gérée par un second joueur. Le Watch Mode vous fera assister aux matchs de n'importe quelle équipe, afin d'observer leurs tactiques. Enfin, la dernière option vous apprendra à tirer des penalties.

Vous choisissez votre équipe parmi douze. De même, vous sélectionnez le type de formation que vous souhaitez adopter, ainsi que la durée du match (en 15, 30 ou 45 mns). Un mot de passe vous permet de rejouer d'autres matchs avec une équipe victorieuse. En effet, après chaque victoire, vous pouvez remplacer vos joueurs par des éléments plus performants.

Les commandes sont assez simples. Le joypad permet de contrôler la direction des joueurs ou celle du ballon. Le premier bouton permet de réaliser passes, penalties et tackles. Il existe trois sortes de passes : haute, courte ou longue, suivant la pression sur le bouton. Le deuxième bouton permet de régler la puissance des tirs.

Choisissez votre équipe et la disposition générale des joueurs.

Un joueur a réussi à passer la défense adverse. Le ballon file vers les buts. Suspense torride ! Le goal réussira-t-il à le stopper à temps. ▼

▲ *Les deux petits triangles rouges et bleus désignent les footballeurs que les joueurs sont en train de contrôler.*

COMMENTAIRE 1

KANEDA KUN

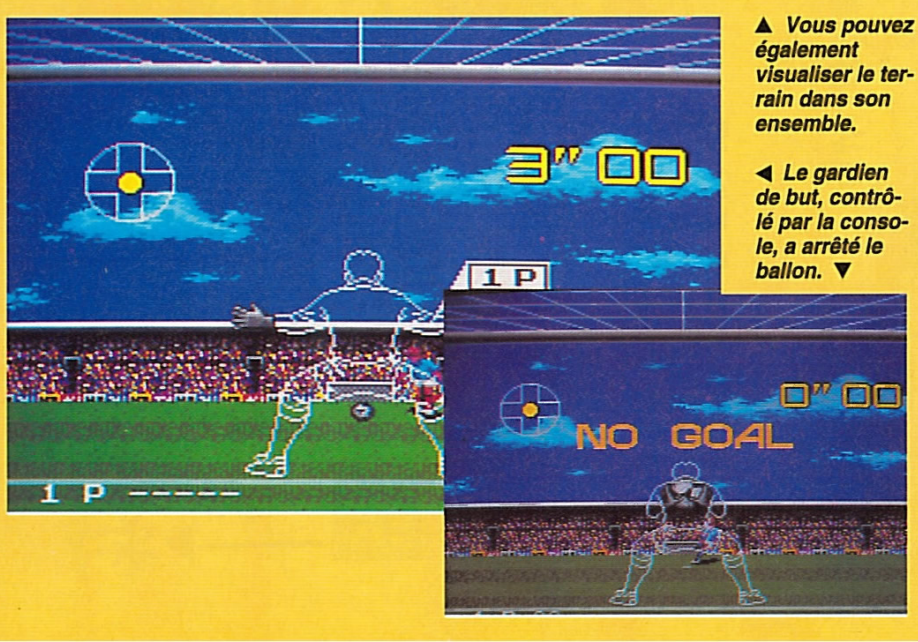
La console PC Engine paraît décidément avoir une longueur d'avance sur ses concurrents pour ce qui est des simulations de sport. Power Eleven en apporte encore la preuve. Les commandes sont faciles à retenir et à utiliser. Comme pour la plupart des simulations de football, le joueur que vous manœuvrez est indiqué par de petits signes triangulaires. Il est sélectionné automatiquement par l'ordinateur parmi les joueurs de votre équipe qui sont le plus proche du ballon.
On retrouve cette facilité d'utilisation également avec la gestion automatique du goal, qui vous permet de vous concentrer sur l'attaque plutôt que sur la défense. Un jeu rapide et alerte.

COMMENTAIRE 2

BANANA SAN

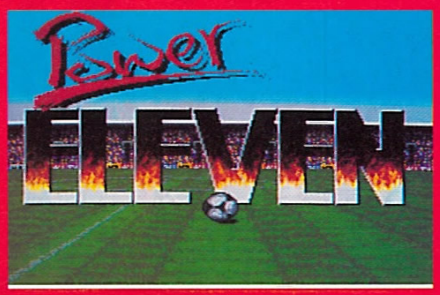
Parmi les qualités de Power Eleven, on peut citer sa facilité d'utilisation et son rythme trépidant. Les penalties sont traités de façon originale. Alors que le reste du jeu est en vue aérienne, il bascule en pseudo 3-D : le goal est transparent et l'on ne voit que les contours de son corps. Le ballon fonce vers le joueur à l'aide d'une animation très réaliste. La cartouche souffre cependant de quelques limitations. La défense est restreinte. Les seules possibilités résident dans le choix de la formation et, au cours du jeu, dans la poursuite du joueur adverse, afin d'essayer de lui ravir le ballon. On ne peut manœuvrer que les joueurs présents à l'écran, et non pas ceux qui sont à l'arrière ou à l'avant, loin du ballon. Enfin, il est un peu trop facile de marquer un but !

Un joueur se jette dans vos pieds pour essayer de récupérer le ballon.



▲ Vous pouvez également visualiser le terrain dans son ensemble.

◀ Le gardien de but, contrôlé par la console, a arrêté le ballon. ▼



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

PRESENTATION 88%

Une présentation du jeu soignée, sous la forme d'un mini-dessin animé. Les options sont nombreuses.

GRAPHISME 79%

Le graphisme et les sprites sont dépouillés mais clairs. La gestion du penalty est splendide !

BANDE-SON 67%

Une simple bande tournante plutôt pauvre musicalement, mais ponctuée de bruitages efficaces...

JOUABILITE 92%

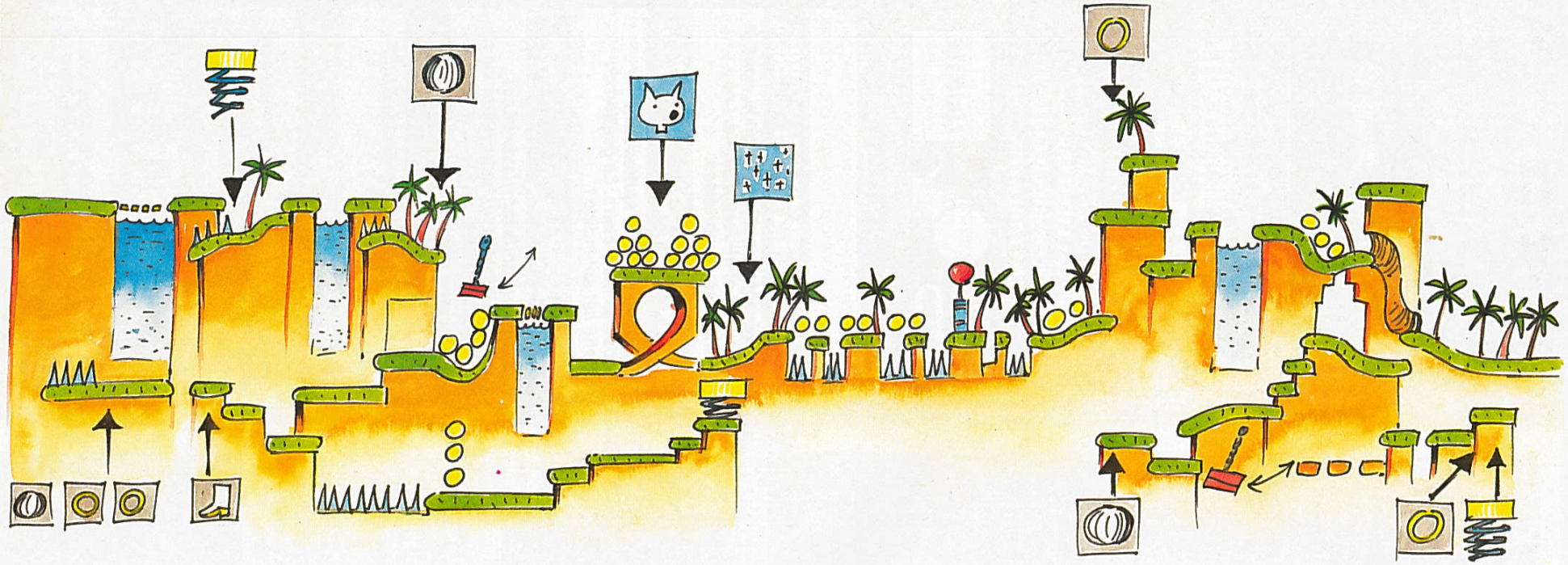
Les commandes sont agréables à utiliser.

DUREE DE VIE 77%

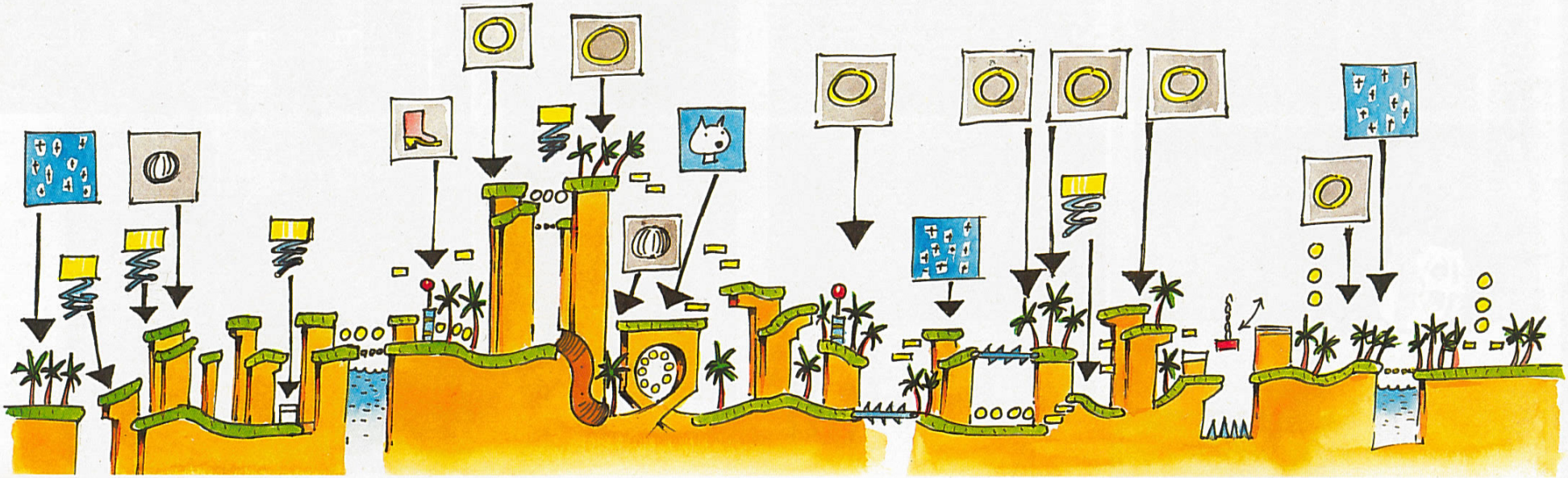
Les équipes que l'on peut affronter sont nombreuses, mais elles ont presque toutes le même niveau de difficulté.

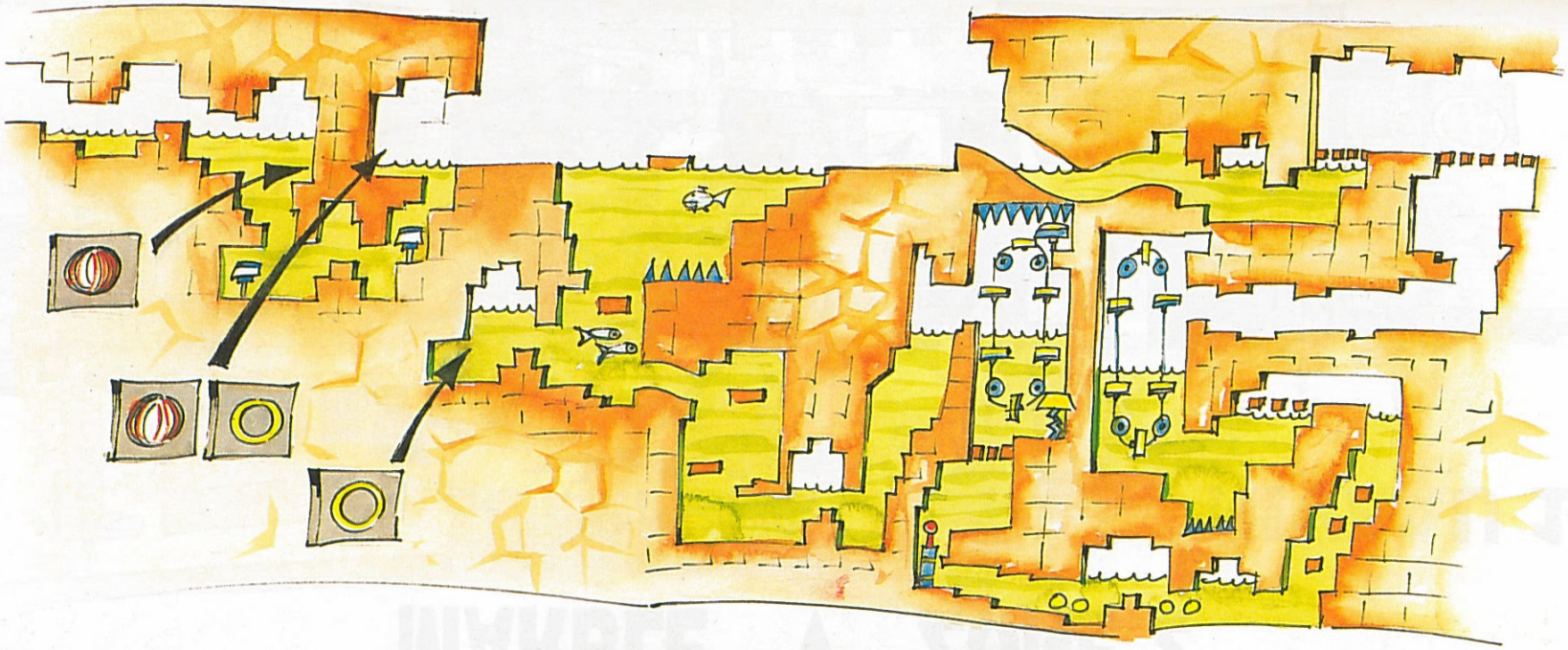
INTERET 73%

Une bonne simulation de football, avec de très bonnes idées, mais manquant un peu d'ambition.



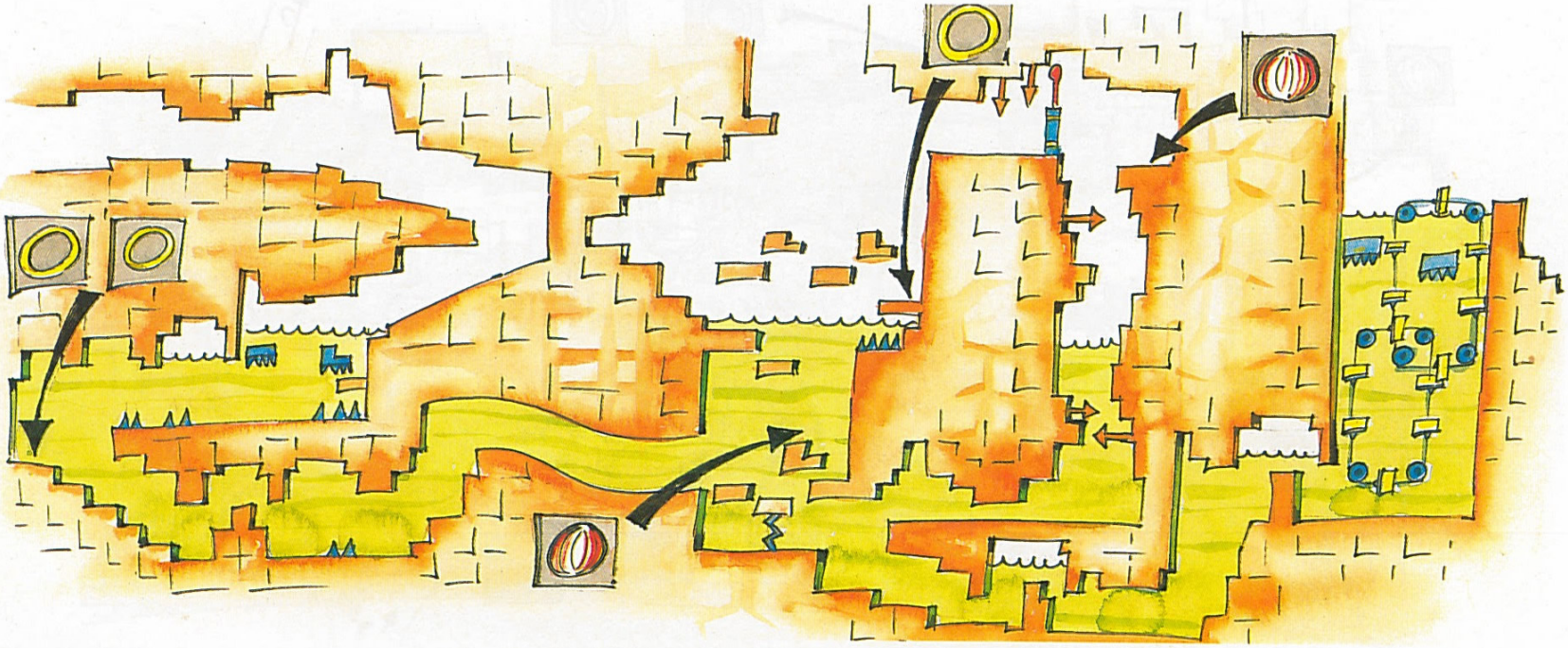
▲ NIVEAU 2 GREEN HILL ZONE ▼ NIVEAU 3



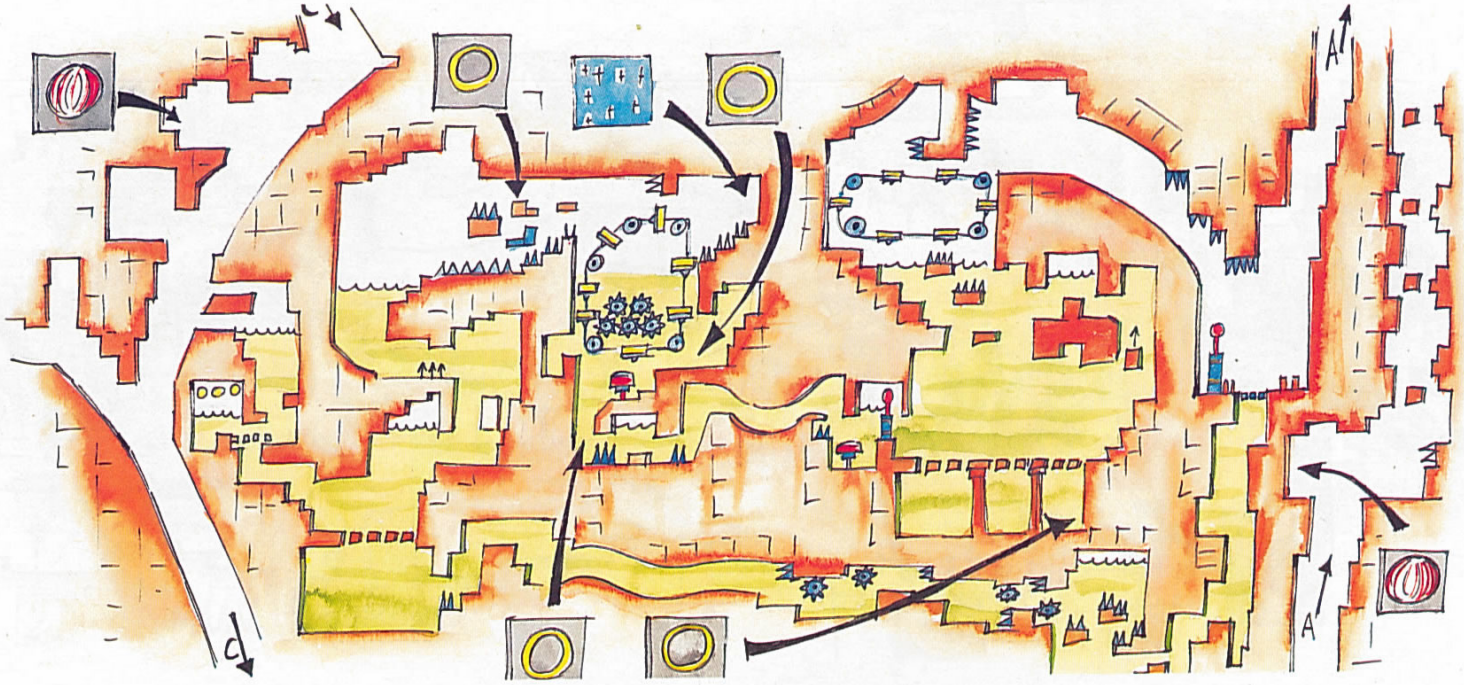


NIVEAU 1

LABYRINTH



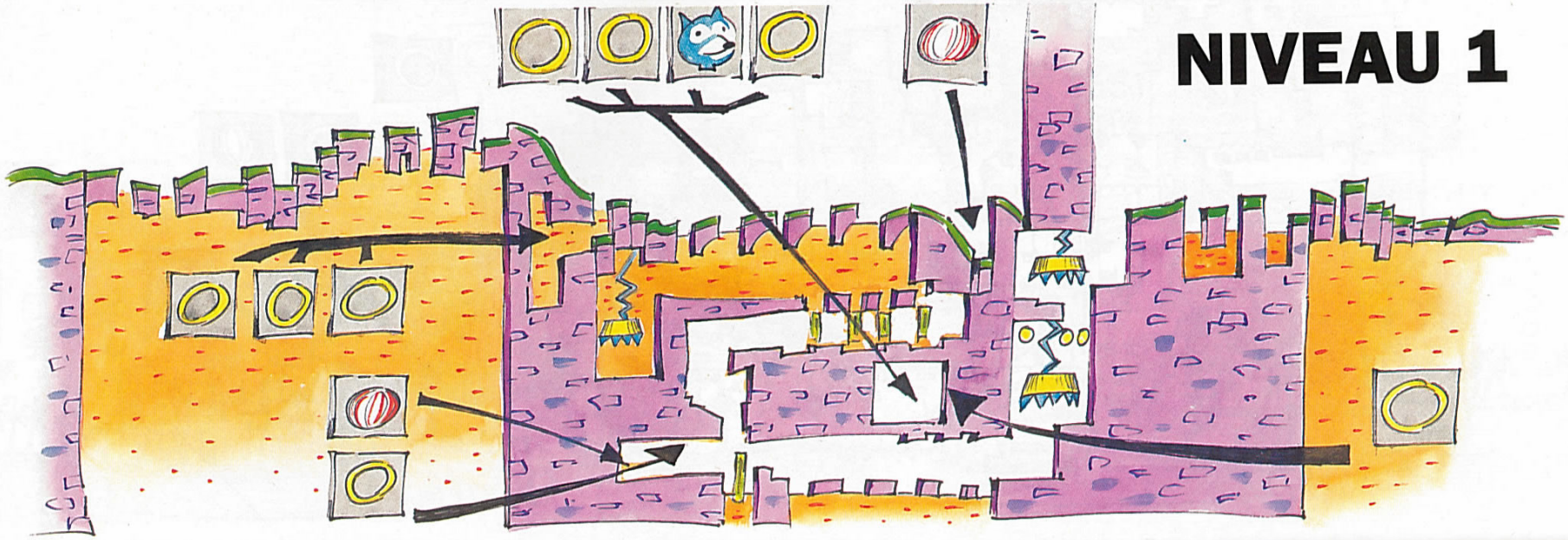
NIVEAU 2



NIVEAU 3

MARBLE ▼ ZONE 2

NIVEAU 1

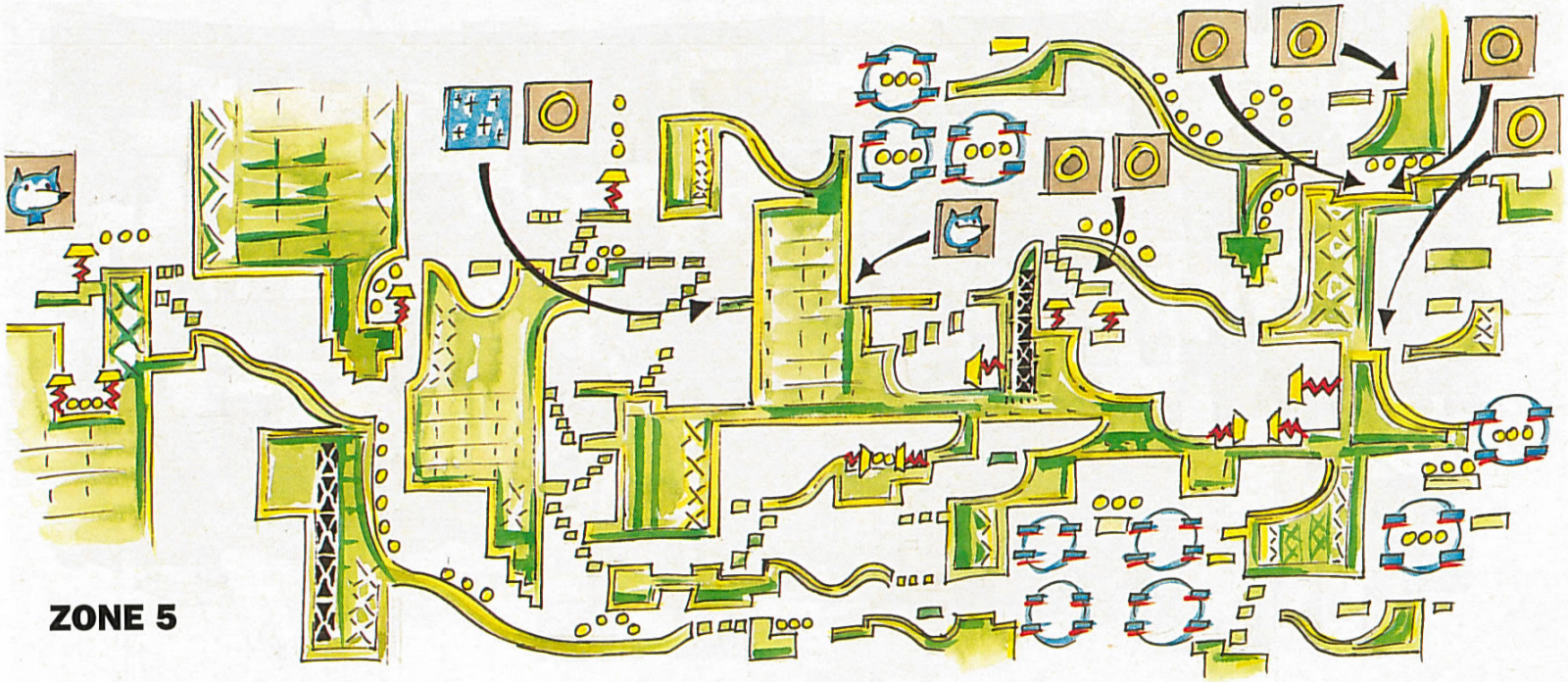


Z-VEAD 2

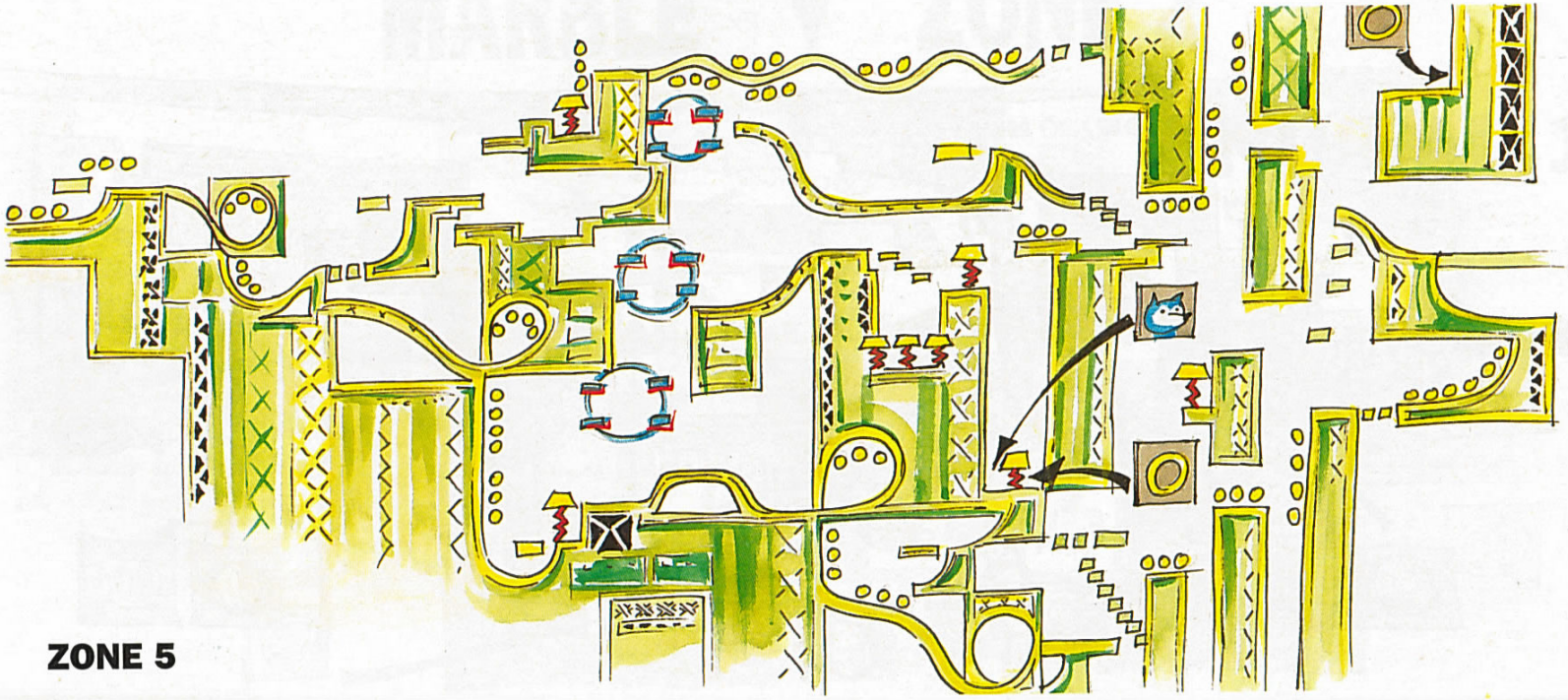
Z-VEAD 3

STARLIGHT

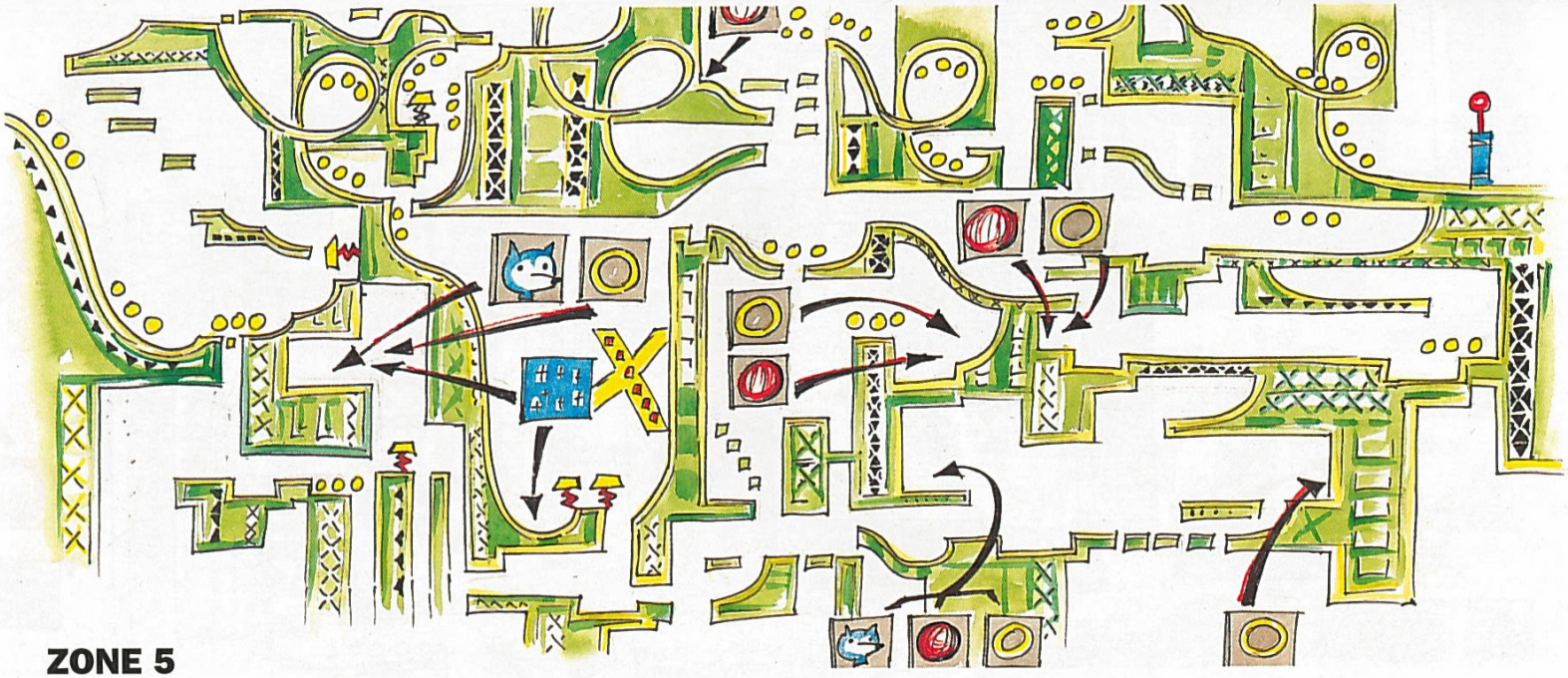
NIVEAU 1



NIVEAU 2



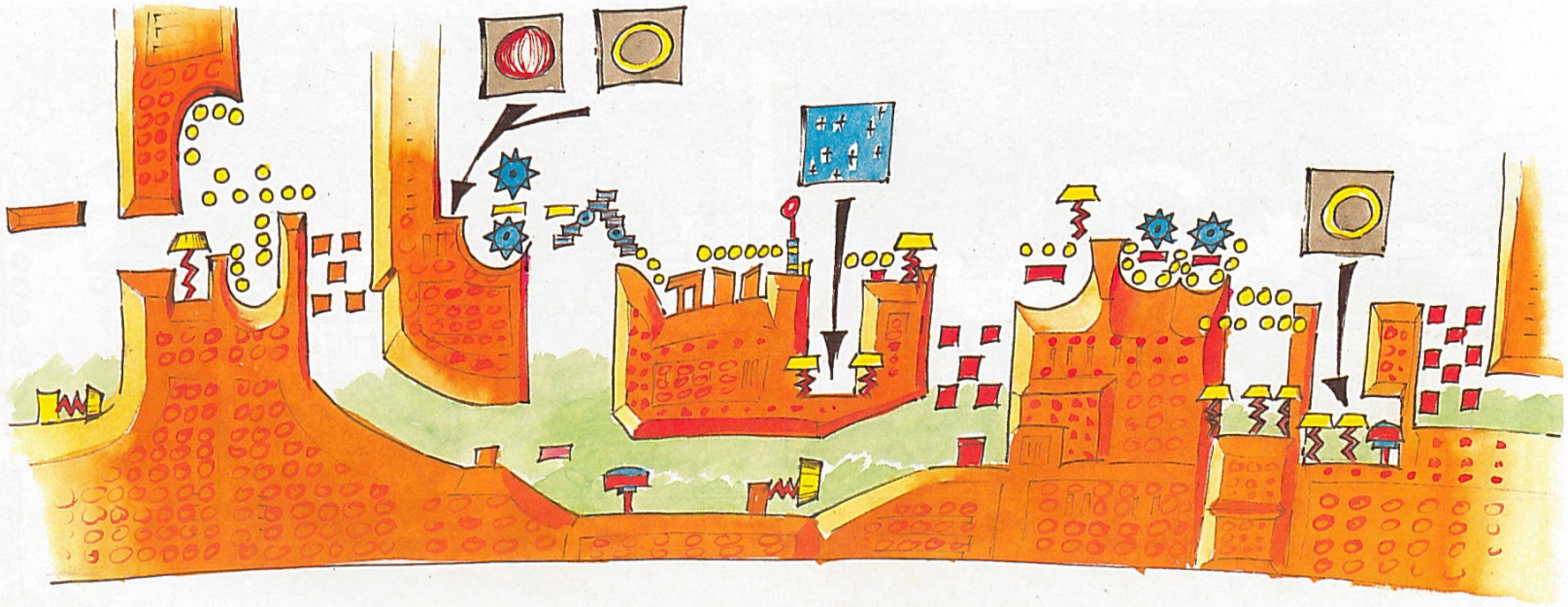
STARLIGHT



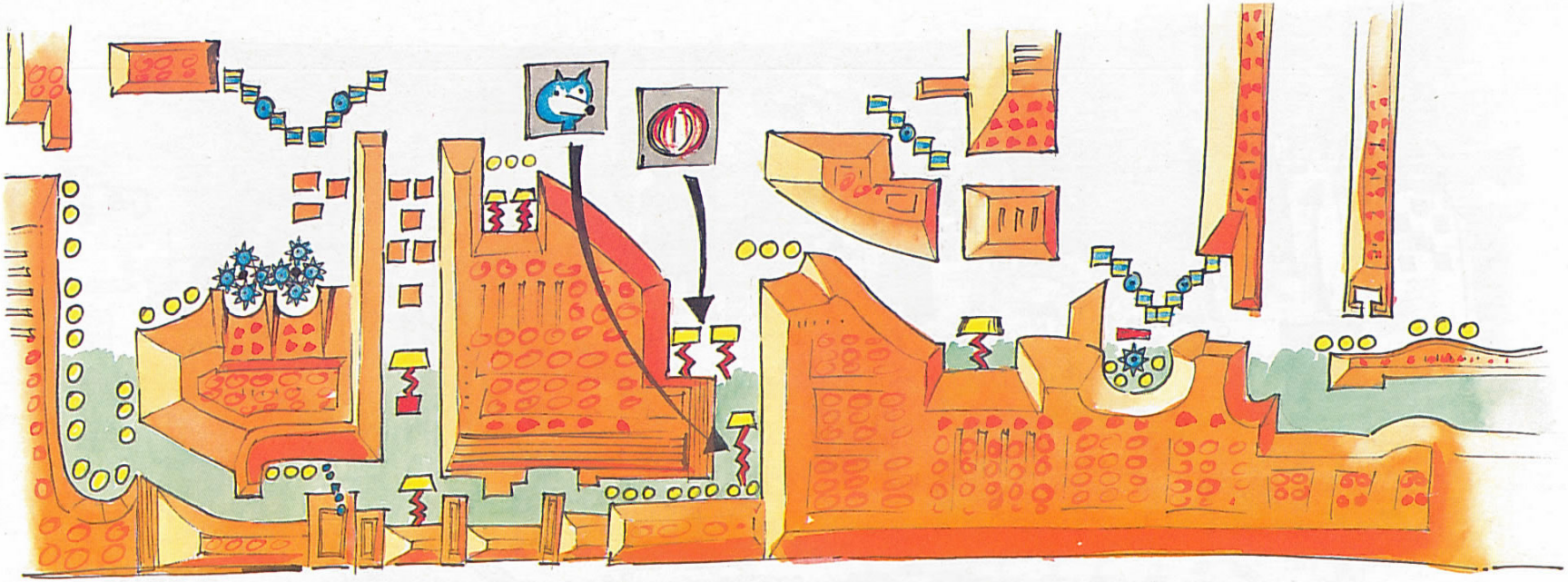
ZONE 5

NIVEAU 3

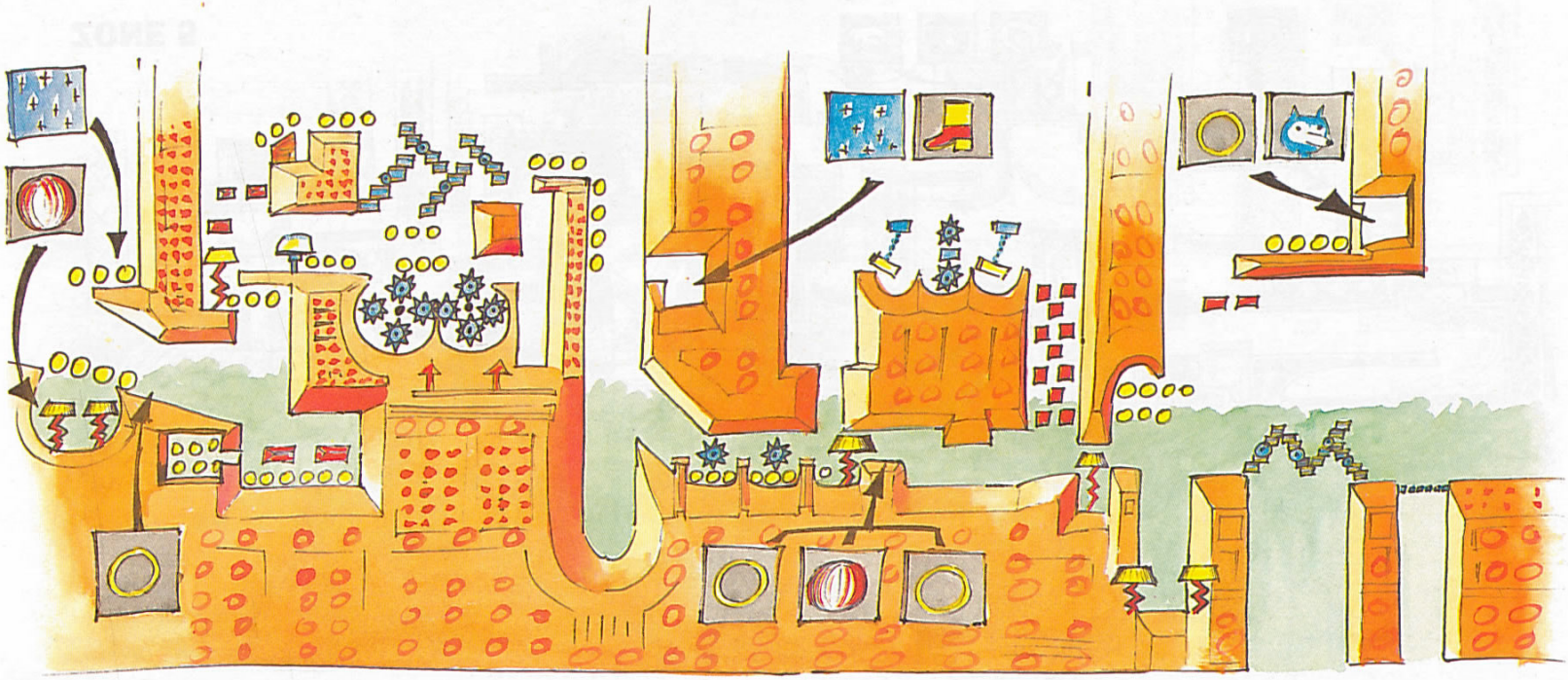
SPRING YARD ▼ ZONE 3



NIVEAU 1



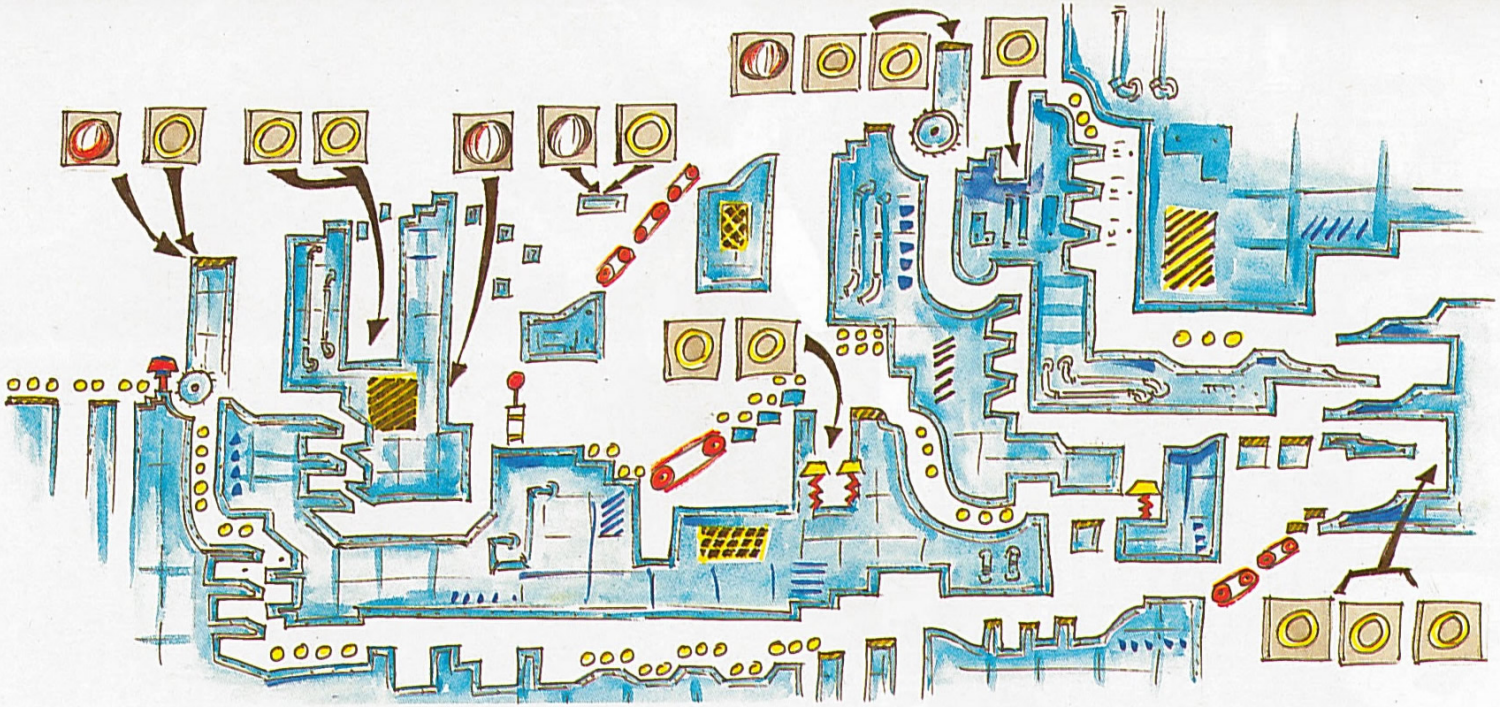
SPRING YARD ZONE 3



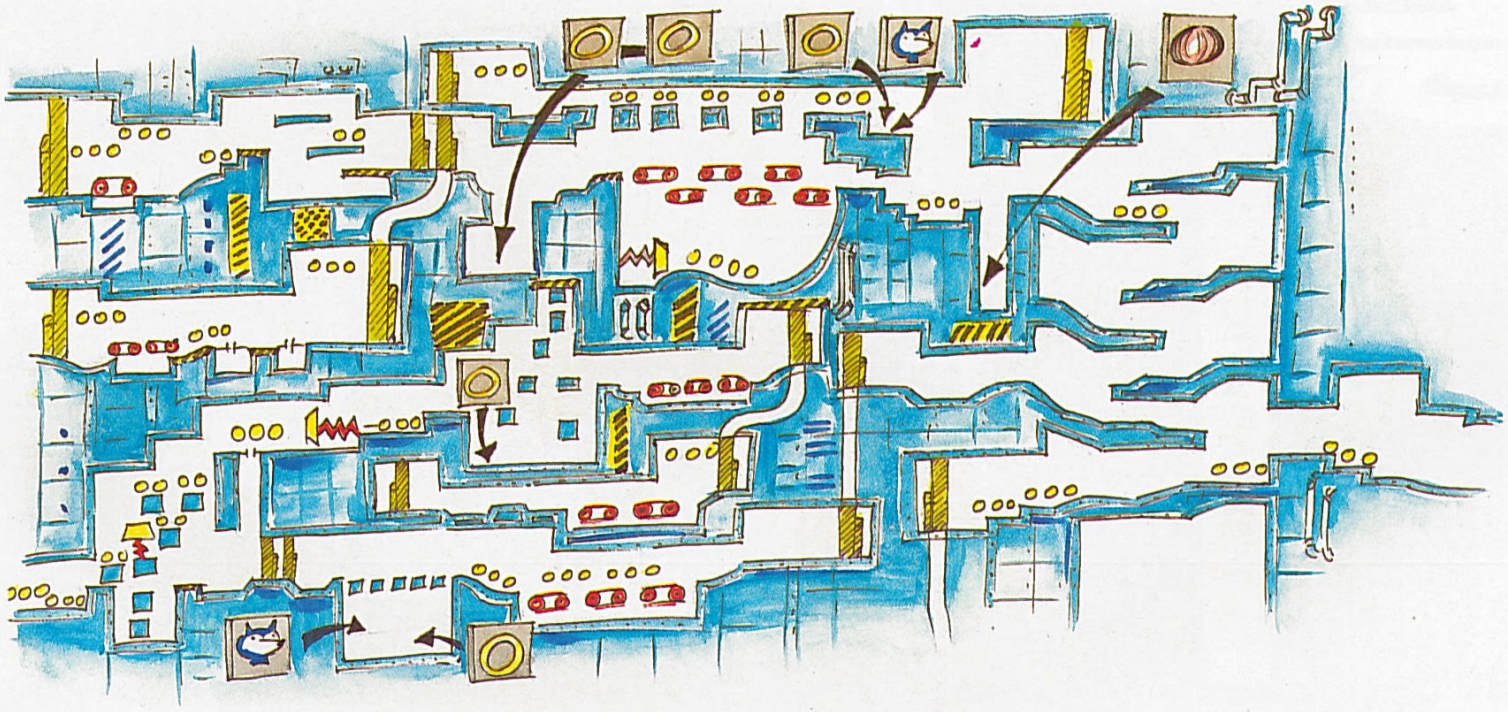
NIVEAU 2 NIVEAU 3

SCRAP BRAIN

NIVEAU 1



NIVEAU 2



GHOSTBUSTERS

Il y a une véritable montagne de tips pour ce grand classique qu'est Ghostbusters sur Sega. Au début du jeu, vous avez le choix entre l'option "start" ou "continue". A l'aide du joypad, dirigez le curseur sur "continue" et pressez sur le bouton 1. On vous demande vos initiales. Pressez le bouton 1 valide "AA" comme initiales. Le programme vous demande ensuite un code à 10 chiffres. Entrez 1173468723 et appuyez sur le bouton 1. Vous commencerez alors le jeu avec 1 975 000 dollars au lieu de 10 000 !

PREPARATION

Pour choisir votre véhicule, déplacez, à l'aide du joypad, la flèche rose affichée à gauche des voitures pour selectionner celle de votre choix. Appuyez sur le bouton 1 pour passer au magasin.

VEHICULE RECOMMANDE

La "common" peut contenir onze appareils différents et ne coûte que 6 000 dollars. Un bon choix !

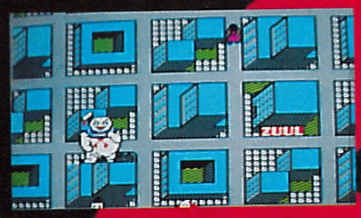
EQUIPEMENT

Utilisez le joypad pour déplacer le petit monte-charge de haut en bas. Pressez le bouton 1 pour récuperer un appareil et dirigez le monte-charge en bas à droite jusqu'à votre voiture. Pressez le bouton 1 pour décharger l'appareil. Recommencez le processus jusqu'à ce que tous les appareils soient chargés puis appuyez sur le bouton 2 pour partir à la chasse aux fantômes !

OUTILS

GHOST BAIT
HIGH CAPACITY TRAP
LASER CONFINEMENT SYSTEM
SUPER ANION BEAM
SUPER GHOST VACUUM

Le "Ghost Bait" est très efficace contre le Marshmallow Man dans la première partie du jeu, comme expliqué plus loin. Les "Ghost Trap" et "High Capacity Trap" sont utilisés pour capturer les fantômes durant la première phase du jeu. Le "Laser Confinement System" vous évite de devoir revenir à votre QG pour décharger vos pièges (ce qui vous laisse plus de temps pour chasser les fantômes). Le "Super Anion Beam" rallonge considérablement la durée de vie de vos canons ioniques, ce qui limite également le nombre de retours au QG pour recharger vos batteries. Le "Super Ghost Vacuum" vous permet d'aspirer les fantômes errants lorsque vous roulez. Vous aurez suffisamment d'argent et de place dans votre véhicule pour essayer les différents équipements, alors, amusez-vous!



PREMIER NIVEAU

LA CARTE

LORSQUE VOUS AVEZ TERMINÉ VOS ACHATS, VOUS ACCÉDEZ À LA CARTE QUI REPRÉSENTE UNE VUE AÉRIENNE DE LA VILLE. EN HAUT À DROITE SE TROUVE UN BLOC MARQUÉ "SHOP" OU VOUS ACHETEREZ DU MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE. EN BAS À GAUCHE SE TROUVE LE GHQ (LE QUARTIER GÉNÉRAL DES GHOSTBUSTERS). IL EST NÉCESSAIRE D'Y RETOURNER :

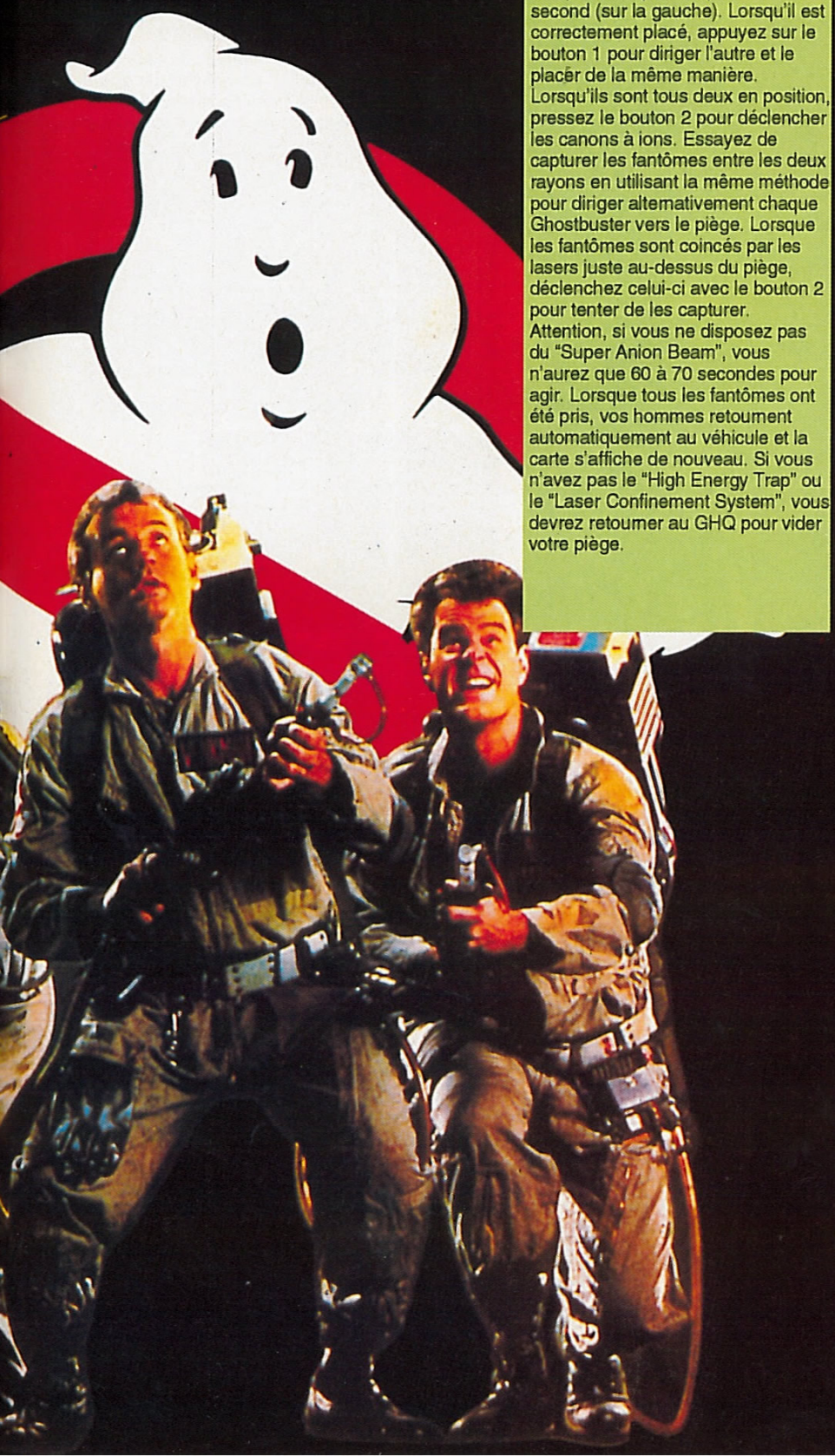
- pour récupérer des hommes lorsqu'il ne vous en reste plus qu'un ;
- pour soigner les hommes englués ;
- pour vider les pièges lorsque vous aurez capturé un bon nombre d'ectoplasmes (inutile si vous avez le Laser Confinement System) ;
- pour recharger vos canons à ions.

Vous êtes représenté par le symbole Ghostbuster près du GHQ. Vous verrez également des fantômes jaunes se déplacer sur la carte. En les touchant, vous les stopperez et les empêcherez de rejoindre Zule. Deux autres personnages se déplacent sur la carte : le Gardien de la porte et le Maître des clefs. Evitez-les car ils vampiriseraient votre compte en banque ! Lorsque vous verrez un bloc en train de clignoter, allez-y immédiatement, à votre arrivée, il cessera de clignoter. Pour y entrer, maintenez le joypad dans la direction du bloc tout en appuyant sur le bouton 1. Attention, ce n'est pas toujours très facile !

LA ROUTE

Si vous avez bien manœuvré, l'écran affiche une route sur laquelle votre voiture s'engage rapidement en direction du building hanté par les fantômes. En conduisant, vous devrez éviter différents obstacles ainsi que les autres véhicules. Faites attention à les éviter car sinon vous détruiriez votre voiture en les heurtant ; vous en aurez alors une autre mais son montant sera déduit de votre compte et, en plus, cela vous retardera. En bas à droite de l'écran figure le nombre de

kilomètres restant à parcourir pour atteindre votre objectif. Plus longue sera la distance, plus vous aurez de chance de voir les fantômes partis lorsque vous arriverez. Attention : si vous vous déplacez beaucoup sur la carte, le nombre de kilomètres en sera augmenté. Une bonne méthode consiste donc à rester immobile jusqu'à ce qu'un bloc clignote sur la carte. En roulant, vous rencontrerez parfois des fantômes errants que vous pourrez aspirer en pressant l'un des boutons. Lorsque vous atteignez le building désigné, votre voiture se gare automatiquement sur le bas-côté.



LA CHASSE AUX FANTOMES !

Une fois que votre véhicule s'est arrêté sur le bas-côté, vos hommes sortent de la voiture. Utilisez le joypad pour diriger les Ghostbusters sous les fantômes flottant dans les airs. Appuyez sur le bouton 1 pour lâcher le piège. Cela arrête le premier Ghostbuster (sur le côté droit) et vous pouvez positionner le second (sur la gauche). Lorsqu'il est correctement placé, appuyez sur le bouton 1 pour diriger l'autre et le placer de la même manière. Lorsqu'ils sont tous deux en position, pressez le bouton 2 pour déclencher les canons à ions. Essayez de capturer les fantômes entre les deux rayons en utilisant la même méthode pour diriger alternativement chaque Ghostbuster vers le piège. Lorsque les fantômes sont coincés par les lasers juste au-dessus du piège, déclenchez celui-ci avec le bouton 2 pour tenter de les capturer. Attention, si vous ne disposez pas du "Super Anion Beam", vous n'aurez que 60 à 70 secondes pour agir. Lorsque tous les fantômes ont été pris, vos hommes retournent automatiquement au véhicule et la carte s'affiche de nouveau. Si vous n'avez pas le "High Energy Trap" ou le "Laser Confinement System", vous devrez retourner au GHQ pour vider votre piège.

L'APPAT A FANTOMES

Dans le coin en haut à gauche de la carte se trouve un indicateur marqué "PK Energy Meter". Cet indicateur change du bleu au jaune puis au rouge au fur et à mesure que les fantômes envahissent la ville. Lorsqu'il devient rouge, le Marshmallow Man apparaît et piétine l'un des blocs de la cité, ce qui vous fait perdre 4 000 dollars. C'est à ce moment-là que le "Ghost Bait" peut s'avérer utile. Lorsque vous verrez les quatre fantômes devenir verts et commencer à former le Marshmallow Man, pressez le bouton 2 pour déclencher le "Ghost Bait". Non seulement le Marshmallow ne se formera pas mais en plus vous serez crédité de 2 000 dollars !

DEUXIEME NIVEAU

LE MARSHMALLOW MAN

Pour pouvoir avancer dans le jeu, deux événements doivent se produire simultanément : vous devez avoir 10 000 dollars sur votre compte lorsque le "PK Energy Meter" devient rouge. Si cela se produit, vous serez automatiquement confronté au Marshmallow Man dans le temple de Zule. Pour l'affronter, vous devrez simplement faire passer deux de vos trois hommes derrière lui. Pour cela, placez votre personnage à la droite du fantôme géant, sur le côté droit du pilier. Lorsque le Marshmallow Man sautera sur la gauche, dirigez vous rapidement en haut à gauche pour vous faufiler de l'autre côté.

TROISIEME NIVEAU

LES ESCALIERS DE ZULE

Les fantômes errants (roamers) sont assez faciles à avoir mais attention aux englueurs (slimers) le long des escaliers. Pour les piéger, vous devrez anticiper leurs mouvements. S'ils donnent l'impression de se diriger vers vous, tirez !

QUATRIEME NIVEAU

DETRUIRE GORZA

La meilleure méthode pour combattre Gorza est de placer votre Ghostbuster à son opposé. Ainsi, si Gorza est à gauche de l'écran, votre personnage devra se placer à droite. Lorsqu'il commence à s'approcher, déplacez votre Ghostbuster vers l'autre côté tout en tirant. Il faudra cinq ou six tirs pour venir à bout de Gorza. Déplacez-vous d'un côté à l'autre sans cesser de tirer. Et faites attention, Gozra dispose de rayons meurtriers ! Tuer Gorza vous vaudra une prime de 5 000 dollars.

REVIEW

Lors de la Première Guerre mondiale, pour votre baptême de l'air, l'US Air Force ne vous fait pas de cadeau... Votre objectif est de "nettoyer" le ciel des avions ennemis. Avant d'être lâché, vous participez au briefing quotidien : équipement de l'avion et choix de la mission. En ce qui concerne votre appareil, vous déterminez le nombre de munitions à emporter, la résistance aux tirs ennemis... Pour ce qui est de la mission, le commandant vous en propose six : du simple duel aérien au combat entre trois avions ennemis.

Plus vous en abattrez, plus vous gagnerez de galons. Le briefing terminé, vous prenez votre envol. Vous avez à peine décollé qu'un avion fond sur vous de toute la puissance de son moteur. Un rapide coup d'œil sur vos cadrans (altimètre, compteur de vitesse...) et vous amorcez un dégagement à droite, les ailes perpendiculaires à l'horizon. Ouf, votre biplan réagit au quart de poil ! Une fois sorti du virage, vous prenez en chasse votre adversaire. En jouant avec les nuages, vous arrivez à sa hauteur. C'est le moment d'ouvrir le feu grâce aux deux mitrailleuses placées à l'avant. Une dizaine de coups suffisent pour qu'une épaisse fumée se dégage de la queue de l'appareil ennemi, signe qu'il va rejoindre le plancher des vaches plus vite que prévu ! Première victoire, premier galon ; la voie des airs vous est ouverte !

COMMENTAIRE 2

BADIN

Warbirds a les qualités pour s'imposer comme l'un des premiers simulateurs de vol/arcade sur Lynx, et n'est vraiment pas facile. Le niveau de difficulté entre la première mission "Milk Run" et les cinq autres passe du simple au triple. Il est possible d'atterrir lorsque les munitions sont épuisées, mais je n'ai pas réussi cet exploit: soit parce que je devenais une cible rêvée pour mon adversaire, soit que je n'avais pas trouvé le hangar près duquel il est obligatoire de se poser.
Enfin, il est regrettable de ne pas avoir la notice en français. Malgré cela, Warbirds reste un jeu passionnant (vous pouvez même vous mesurer à un ou plusieurs amis en reliant plusieurs Lynx entre elles).

Au début l'adversaire cherchera à vous abattre : laissez passer "l'orage". Attaquez-le par derrière. Une fois touché, il offrira peu de résistance.

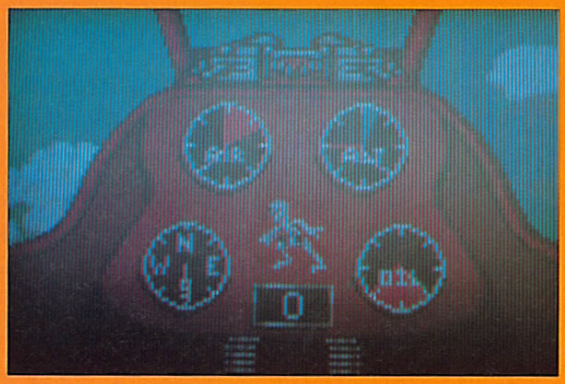
Lors du briefing, faites les bons choix. Votre survie en dépend...

WARBIRDS

COMMENTAIRE 1

PINGOS

Le réalisme de ce soft est en tout point exemplaire. Que ce soit le ronronnement du moteur, le sifflement de l'avion qui s'écrase ou les vues aériennes des avions ennemis, on est tout de suite plongé dans l'ambiance.
Le maniement de l'appareil renforce ce réalisme : changements de cap, looping, vrille et vol sur le dos procurent des sensations "extrêmes". Les multiples choix au moment du briefing (simulation de vol ou arcade, collision ou anti-collision...) offrent au jeu un intérêt et une durée de vie appréciable.



▲ *Gardez toujours un œil sur les cadrans. Ce sont vos seuls repères.*

Enfin votre première victoire ! Il vous en faut 98 pour devenir l'as des as...

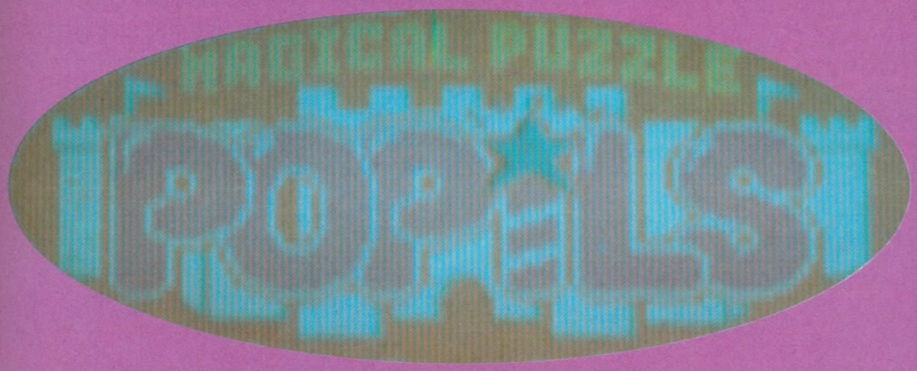
ATARI PRIX : C

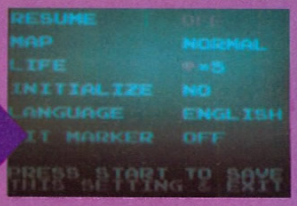
APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	85%
BANDE-SON	89%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	90%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

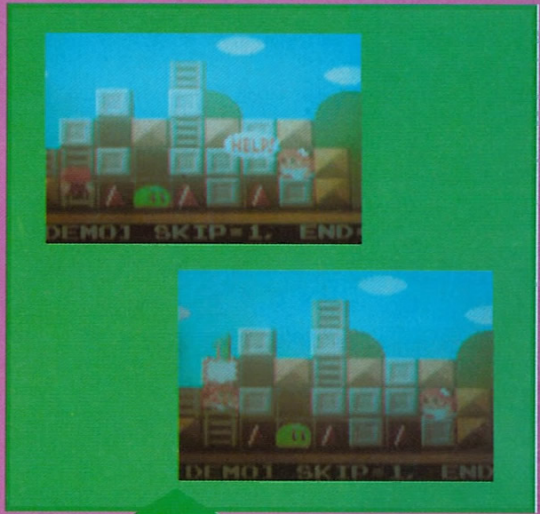




Grâce aux options, le joueur adopte sa propre stratégie.

Un prince et une princesse s'aimaient d'amour tendre. Malheureusement, le sorcier de la forêt, jaloux de cette idylle, enleva la fille. En vaillant chevalier, vous partez la délivrer. Scénario classique pour ce puzzle/plates-formes. Le jeu est composé de cent tableaux. Dans chacun d'eux, le joueur doit trouver le chemin qui le conduira à sa belle.

Pour cela, il peut détruire avec ses mains et ses pieds certains éléments du décor: briques argentées, dômes rouges... Mais à chaque destruction, la colonne où se trouvait l'obstacle descend d'une case. Ce qui modifie le décor. Une brique détruite n'est pas remplacée. Des monstres (boules vertes gélatineuses, chauve-souris...) rendent le sauvetage difficile. Enfin, la princesse qui n'a pas inventé le fil à couper le beurre, fait les cent pas en hurlant *Help, Help !*. Une seconde d'inattention, une brique retirée au mauvais moment et elle peut rester bloquée définitivement. Heureusement, le joueur dispose de tout son temps pour étudier le parcours. En règle générale, il existe plusieurs chemins pour réussir. Le trajet le plus court est récompensé par des points bonus. Le joueur est libre de choisir l'ordre des tableaux. Au début, seuls les cinq premiers tableaux sont visibles : il est possible de les faire dans n'importe quel ordre. Pour passer aux cinq tableaux suivants, il faut en terminer quatre sur cinq. Les options sontnombreuses : choix des vies (une à cinq), sauvegarde des résultats et des tableaux déjà faits et surtout création de ses propres labyrinthes (trente au total).

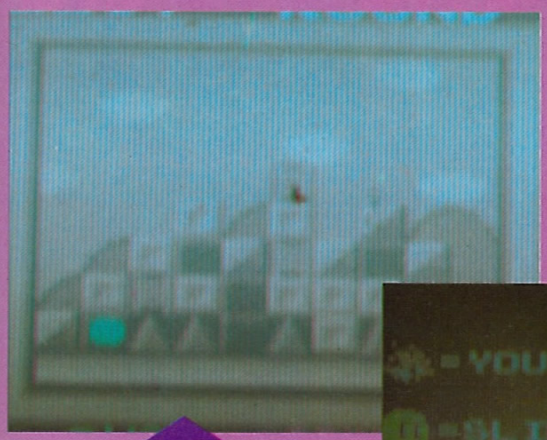


Pieds, mains, tête tous les moyens sont bons pour détruire les obstacles. Les échelles vous protègent du Slime vert. Evitez les dômes rouges si vous ne voulez pas tomber sur un... pic !

COMMENTAIRE

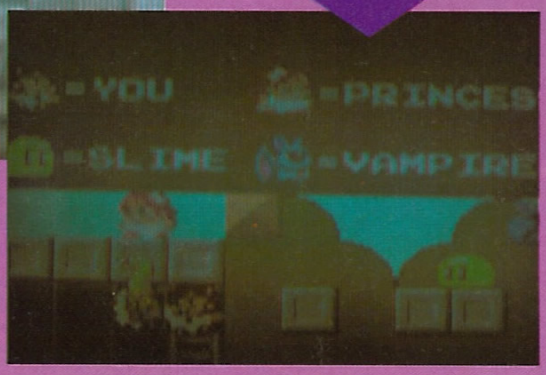
PINGOS

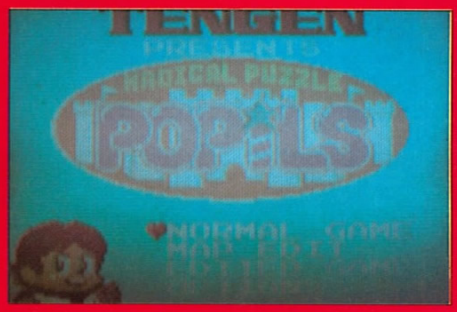
Popils est un je u de plates-formes/ réflexion remarquable. Proche de Solomon's Key, il tire son originalité de sa partie stratégique : chaque action doit être mûrement pensée car elle est irréversible. On ne se lasse pas de refaire le même tableau : trouver le chemin le plus rapide devient un vrai challenge. De plus, si le joueur n'a plus de vies, il peut recommencer là où il veut. Les animations sont parfaites (ah ! les petits cœurs qui montent au ciel, une fois les amoureux réunis !), les sprites de bonne taille et la musique agréablement entraînante. Un jeu en tout point passionnant et réussi...



Si ce labyrinthe vous semble trop compliqué, choisissez-en un autre. L'ordre n'a aucune importance.

La manière forte pour faire tomber la princesse dans vos bras : casser la brique.





TENGEN PRIX : C

APPRECIATION

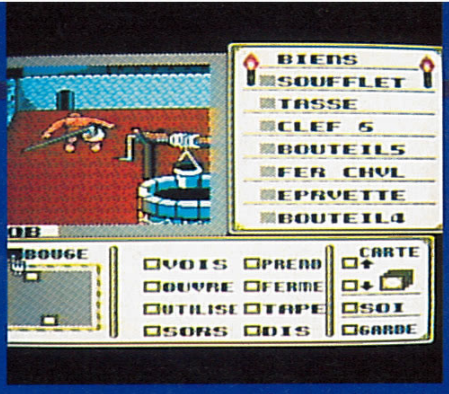
PRESENTATION	88%
GRAPHISME	90%
BANDE-SON	90%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	96%
INTERET	95%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

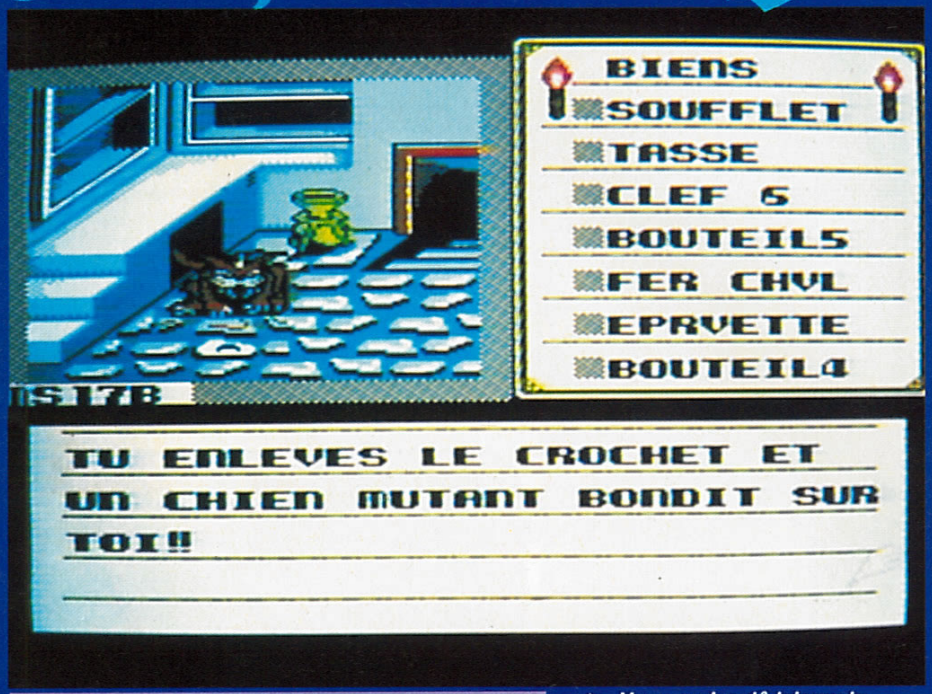
Impossible de libérer la voie. Cherchez ailleurs !

Les menus sont clairs et faciles à utiliser.



Les graphismes sont variés et parfois animés.

Shadowgate



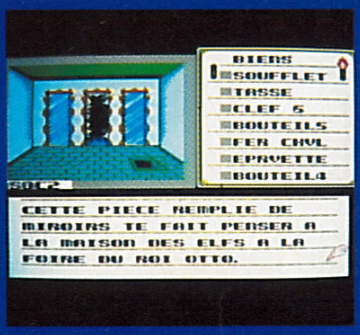
▲ Vous auriez dû laisser la porte fermée !

Shadowgate est un jeu de rôle/aventure qui a connu son heure de gloire sur ordinateur 16 bits. Il est désormais adapté et francisé pour la NES. Le thème est le suivant : vous allez pénétrer dans le redoutable château de Shadowgate pour abattre le puissant sorcier qui menace de tirer Behemoth des ténèbres. L'aventure se joue selon un système de choix d'icônes bien pratique et offrant de vastes possibilités d'actions diverses. En effet, certaines opérations ne sont possibles qu'en utilisant un objet de l'inventaire sur un objet du lieu.

Chaque salle est représentée graphiquement, avec des animations complémentaires dans certains cas, et la plupart des actions (prise d'un objet par exemple) modifient le décor pour plus de réalisme. Bien que la mort vous guette à chaque instant, le scénario est intéressant car les solutions aux problèmes sont logiques et l'universvaste à souhait. Le côté jeu de rôle se limite à des combats simplifiés et à la recherche des sorts, mais enrichit d'autant l'aventure. La cartouche permet de sauvegarder trois positions, ce qui est indispensable dans un jeu de cette envergure.

De plus, le programme offre la possibilité, en cas de mort, de reprendre le jeu juste avant l'action fatale. Un des rares vrais jeux de rôle/aventure sur NES !

▼ Passez de l'autre côté du miroir.



COMMENTAIRE

ROBINTON

Shadowgate est un excellent jeu d'aventure. La gestion au joystick s'avère très agréable et l'on n'est pas obligé de passer par une série de menus comme pour certains jeux japonais. Les graphismes sont agréables et les animations renforcent l'ambiance. La musique d'accompagnement est variée et bien choisie, mais les bruitages d'action sont, en revanche, bien succincts. Le scénario tient tout à fait la route et il faudra toute votre sagacité pour en venir à bout. Amateurs d'aventure, achetez-le sans hésiter...

KEMCO PRIX : D

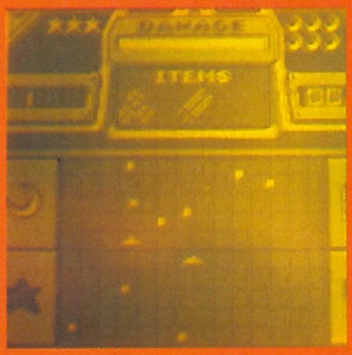
APPRECIATION

PRESENTATION	81%
GRAPHISME	87%
BANDE-SON	84%
JOUABILITE	96%
DUREE DE VIE	96%
INTERET	94%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

▲ *Prévoyez le temps de trajet des torpilles.*



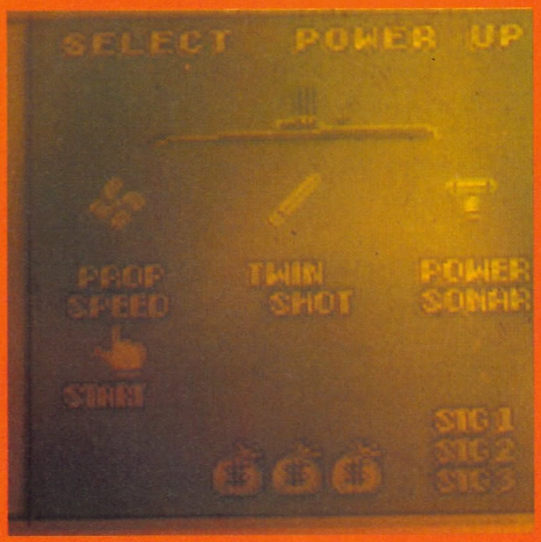
▲ *La carte vous aide à repérer les bateaux.*

COMMENTAIRE

DAMON

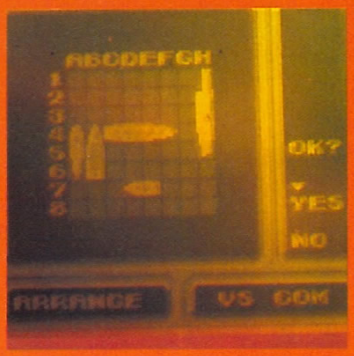
Radar Mission bénéficie d'une réalisation excellente. Les graphismes sont travaillés et variés d'une phase à l'autre, les animations sont évocatrices, les bruitages d'action très bien rendus et la jouabilité excellente. Le problème vient en fait de l'intérêt du jeu lui-même, même si la progression de difficulté et la possibilité de jouer à deux apportent un plus. Si ce programme séduira sans nul doute les plus jeunes, il risque en revanche de ne pas retenir les autres pour plus de quelques parties.

▲ *Les options de départ sont variées.*

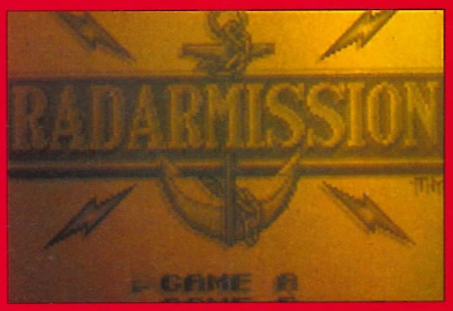


▲ *Le tir double est très pratique.*

Radar Mission se compose de deux jeux indépendants. Le premier est une bataille navale améliorée. Certains bonus se cachent au milieu du plateau de jeu, apportant tirs en rafale couvrant un plus large champ, ou bombe incendiaire détruisant tous les navires ennemis qui se touchent (si elle fait mouche évidemment). Les options de départ permettent de moduler le jeu : choix des commandants, détection des ennemis à proximité des impacts, etc. Le jeu se complique à mesure de vos succès, votre ennemi devenant plus subtil et ses bateaux plus petits. Le second jeu vous place aux commandes d'un sous-marin qui doit détruire le convoi ennemi, tout en défendant le sien contre les attaques du sous-marin adverse. Vous disposez de torpilles qui nécessitent un certain temps avant d'être réarmées, et de canons. L'argent trouvé vous permettra d'améliorer les caractéristiques de votre navire. Chaque vaisseau dispose de sa propre vitesse et résistance aux tirs, et le radar vous sera bien utile pour éviter les attaques. Là encore, les combats vont devenir plus difficiles à mesure de vos réussites, avec en particulier des attaques aériennes pas toujours faciles à éviter. Chacun de ces jeux peut se jouer seul contre le programme ou à deux avec deux consoles reliées par câble.



▲ *Disposez les vaisseaux à votre convenance.*



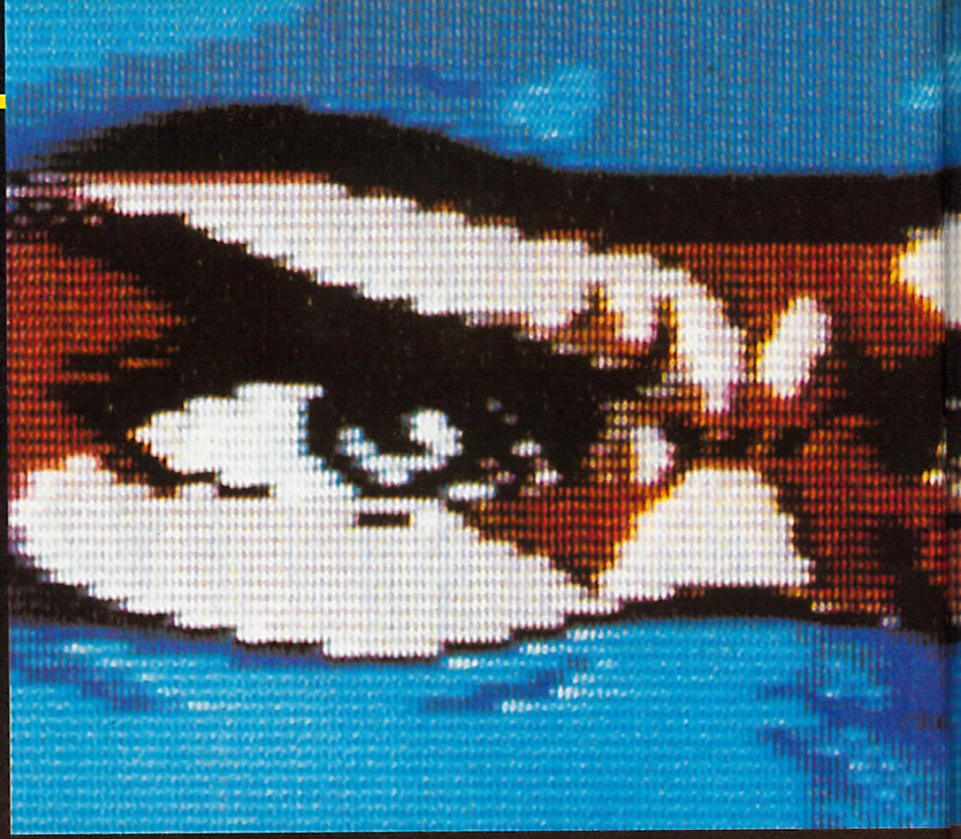
NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	77%
GRAPHISME	90%
BANDE-SON	81%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	72%
INTERET	60%

2 JOUEURS

CARTOUCHE



SHADO WARRIO

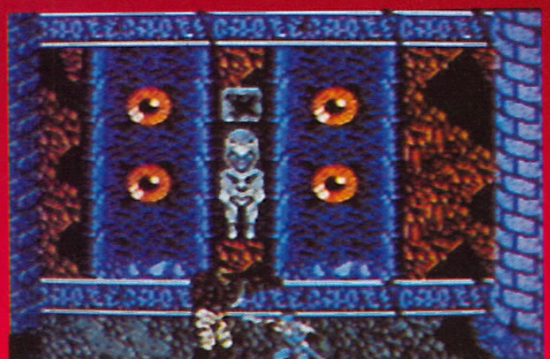
Le ninja Ryu Hayabusa se lance dans la bataille ! Ken, son père a été assassiné et, selon ses derniers souhaits, Ryu doit ramener la mythique épée du dragon en Amérique. Mais un gang redoutable convoite également l'épée dont ils ont besoin pour réanimer le démon qu'ils vénèrent. Shadow Warrior met en scène le voyage de Ryu à travers l'Amérique et le combat farouche qu'il livre à ses ennemis. Le jeu comporte six niveaux, eux mêmes divisés en vingt sous niveaux.

Ryu commence son périple à Galesburg, puis traverse la vallée de la mort et les cavernes de Yomi jusqu'au repère ennemi, dans le temple de l'ombre. A la fin de chaque niveau, Ryu doit en découdre avec les membres du Malice Four qui dirigent les exactions du gang. Après avoir vaincu leur leader, Bloody Malth (toujours flanqué de son fidèle toutou), il devra affronter le dragon lui même et le réexpédier dans son royaume : l'enfer !.

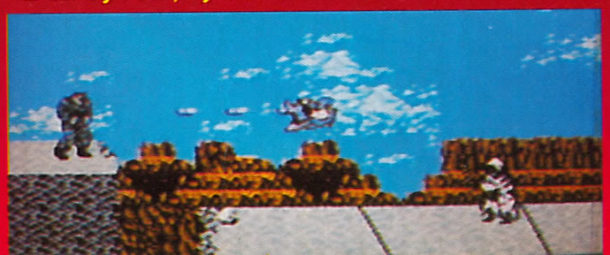
▲ *Ryu se fraye un chemin à coup de shurikens.*

▼ *Et un affreux de plus qui mord la poussière !*

▼ *Au niveau 2, attention aux lames tourbillonnantes !*



▲ *Qui s'y frotte, s'y brûle !*



▼ Basaquer, le troisième membre de la Malice Four.

▼ Le Barbare à l'épreuve du Art of Fire Wheel.

DW

R

COMMENTAIRE 1

PAUL

Plus je joue à Shadow Warrior, et plus il me rappelle la version Nintendo de Batman. La partie plates-formes, surtout, est très proche de celle de Batman. Et comme celui-ci était l'un des meilleurs jeux de l'année passée, c'est au moins un bon point pour Shadow Warrior. Si les graphismes ne sont pas aussi raffinés que ceux de Batman, ils assurent honorablement l'essentiel. Les sprites sont bien détaillés et parfaitement animés. Et les intermèdes du théâtre de Tecmo contribuent à la bonne tenue graphique du jeu. Shadow Warrior est certainement le meilleur jeu d'arcade du genre (Ninja, Shurikens, etc.) sur la console Nintendo. Les fanas du genre peuvent donc l'acheter les yeux fermés.

▲ Le Barbare du niveau un.

S'il les trouve en chemin, Ryu peut utiliser quatre armes différentes qui tirent leur pouvoir de sa force spirituelle. Mais attention, si celle-ci est épuisée, elles sont sans effet.

THROWING STAR

Primitive et guère efficace. Elle permet néanmoins d'éliminer à distance les adversaires les plus faibles.

WINDMILL THROWING STAR

Plus puissante que la précédente avec aussi un effet boomerang dévastateur.

THE ART OF FIRE WHEEL

Dans la lignée de l'Invincible Fire Wheel, elle permet à Ryu de créer une roue enflammée puis de la jeter sur ses adversaires.

JUMP'N'SLASH

Permet à Ryu de réussir des sauts vrillés tout en tenant son épée ce qui hache menu tout ce qu'il touche.

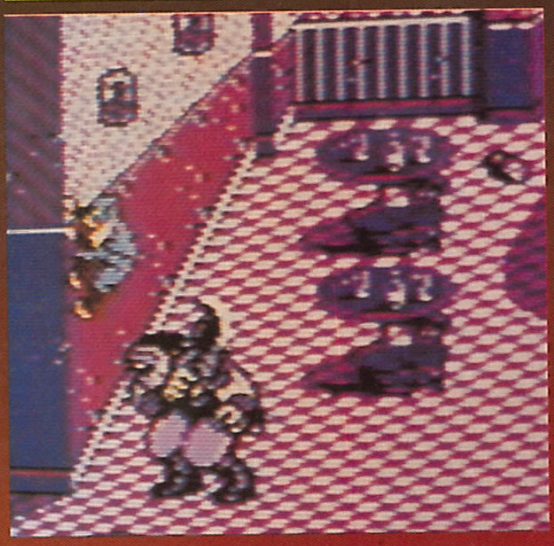
COMMENTAIRE 2

MATT

On est immédiatement impressionné par l'animation du sprite principal et, comme le reste du jeu (graphismes, sons et jouabilité), est du même tonneau, on va de bonne surprise en bonne surprise. Le niveau de difficulté est parfaitement dosé et même avec le nombre infini d'options continues, je vous mets au défi de finir le jeu en moins d'une heure.
A chaque fois que vous perdez une vie, vous devez recommencer la dernière partie du niveau.
Mais, à la différence de ce qui se passe dans la plupart des autres jeux, cela ne frustre pas le joueur. Au contraire, il s'évertue à tuer du ninja. Shadow Warrior est le meilleur jeu d'arcade sur NES depuis une éternité et il mérite vraiment que vous cassiez votre tirelire.

NINJA-EMBROUILLE

Il semble que les ninjas aient parfois mauvaise réputation en Angleterre, surtout dans les productions destinées à la jeunesse (pourquoi pensez-vous que The Teenage Mutant Ninja Turtles soit devenu The Teenage Mutant Hero Turtles ?). Ninja Gaiden a donc été rebaptisé Shadow Warrior, nom d'un jeu d'arcade de Tecmo qui, bien que présentant de nombreuses similitudes, ne doit pas être confondu avec le jeu qui nous occupe aujourd'hui.



▲ Bienvenue au théâtre du Tecmo !

LE THEATRE DES NINJAS

Les concepteurs de Shadow Warrior ont eu l'idée de créer le théâtre de Tecmo qui, à l'aide de séquences animées entre les niveaux, raconte la trame du jeu. Les principaux acteurs sont présentés au début de chaque chapitre. Vous ferez donc connaissance avec Irene Lew, la mystérieuse vamp ou avec Walter Smith, le célèbre archéologue, jusqu'à découvrir Guarda de Mieux, qui s'est auto-baptisé Jaquio, qui se révèle être le cerveau de l'affaire. Il est temps alors de le déloger des ruines où il se terre pour lui donner une bonne leçon.

SHADOW WARRIOR

EDITEUR : TECMO
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 92%
Les brillantes animations du théâtre de Tecmo racontent l'histoire mais améliorent aussi le rendu visuel du jeu.

GRAPHISME 88%
Les décors sont soignés et la plupart des sprites sont gigantesques.

BANDE-SON 80%
Une musique dramatique bien de circonstance et des bruitages qui ne sont pas en reste.

JOUABILITE 90%
Les amoureux de l'arcade y reviendront sans cesse car l'action est trépidante.

DUREE DE VIE 85%
Bien sûr, il y a les options continues mais aussi pas mal de boulot pour franchir les 20 niveaux. Vous êtes assurés d'y passer pas mal de temps.

INTERET 90%
En plus d'être très jouable, ce jeu bien dans l'esprit des grands jeux "Ninja", est vraiment superbe.

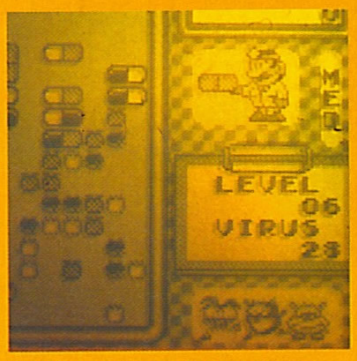
Vous allez aider le pauvre Dr Mario à exterminer les virus de différentes couleurs (trois au total). Pour cela, vous disposez de capsules bicolores, que vous pouvez déplacer latéralement et faire pivoter. Ces capsules vont tomber sous l'effet de la pesanteur. Dès qu'une ligne horizontale ou verticale de quatre éléments de même couleur (virus ou partie de capsule) est constituée, elle disparaît, libérant du même coup les éléments qui y étaient accrochés.

Le Dr Mario vous présente à l'avance les capsules qu'il va envoyer, ce qui permet de s'organiser un peu. Avec l'habitude, on parvient à concevoir des assemblages multiples, l'arrivée d'une seule capsule de la couleur voulue entraînant une réaction en chaîne conduisant à la constitution de plusieurs lignes.

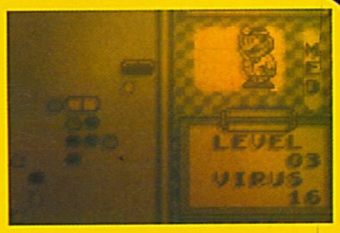
Le jeu se joue seul ou avec deux Gameboy reliées par câble. Dans ce dernier cas, quelques éléments de couleur aléatoire vont tomber au hasard dans le tableau de votre adversaire, si vous complétez d'un coup plusieurs lignes.

Le tableau d'options de départ permet de choisir parmi 20 niveaux de difficulté (qui conditionnent la hauteur des virus déjà présents), la vitesse du jeu et la musique.

En cas d'échec, vous pourrez recommencer le tableau jusqu'à la réussite.



Dr Mario est aussi prenant que Tétris !

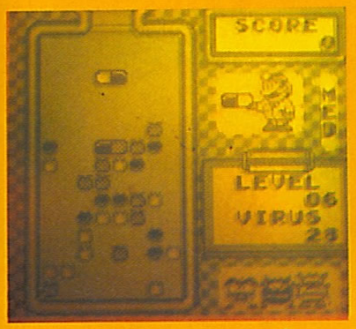


Les "couleurs" des gélules sont bien reconnaissables.

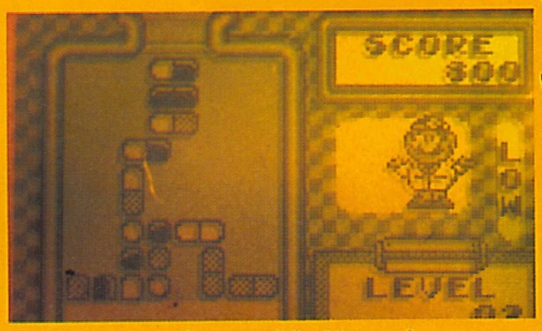
COMMENTAIRE

ROBINTON

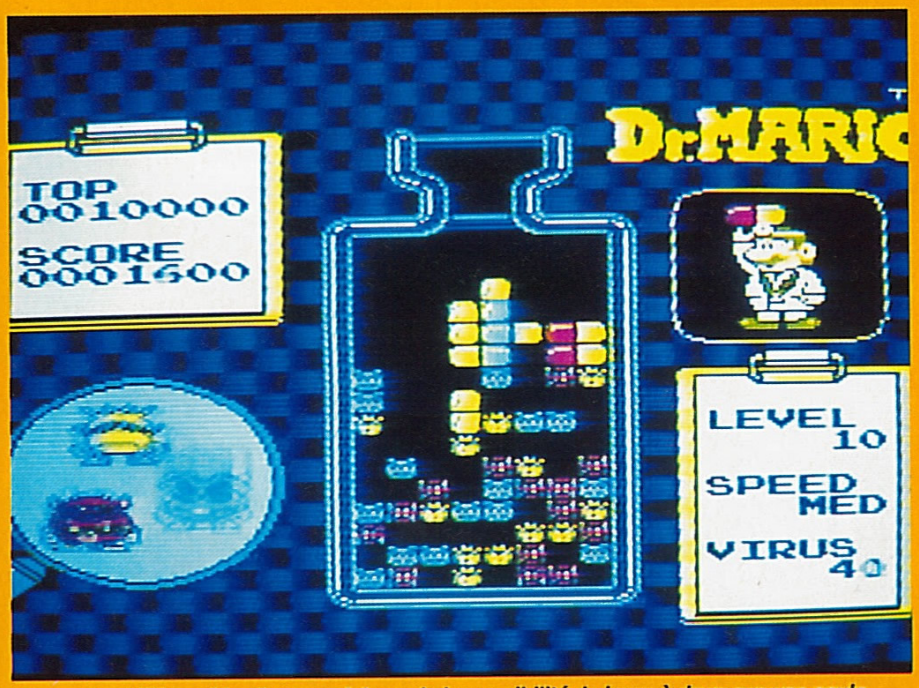
Mélange de Tétris et de Columns, Dr Mario est une grande réussite. Le concept est suffisamment modifié pour être original et les techniques à appliquer complètement différentes. La richesse des options permet à tous les joueurs de s'y adapter. La réalisation est parfaite, avec des graphismes clairs, des animations complémentaires, une réponse instantanée et deux bonnes musiques d'accompagnement. Le jeu solitaire est déjà passionnant et le combat à deux décapant à souhait. Indispensable dans votre collection !



Passez par-dessous pour aller plus vite.



Attention, vous allez vous faire bloquer !



La version NES est identique en dehors de la possibilité de jouer à deux sur une seule console.

NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	82%
GRAPHISME	82%
BANDE-SON	91%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	94%
INTERET	95%

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

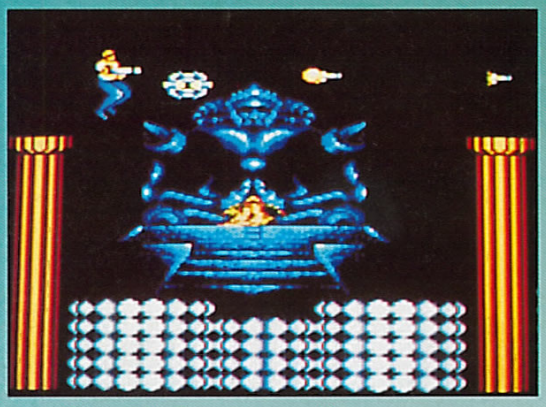
REVIEW

FORGOTTEN WORLDS

La religion est une belle chose — mais pas toujours ! En effet, le dieu de la Destruction, l'empereur Bios, a créé huit autres titans maléfiques pour régner avec lui sur l'univers. Malheureusement, la conception qu'a Bios du mot "régner" implique le meurtre, la torture, le viol et même l'augmentation des impôts !

Dans cette conversion du classique d'arcade, votre personnage vole au-dessus de paysages scrollant horizontalement en tirant sur tout ce qui bouge et même sur ce qui ne bouge pas !

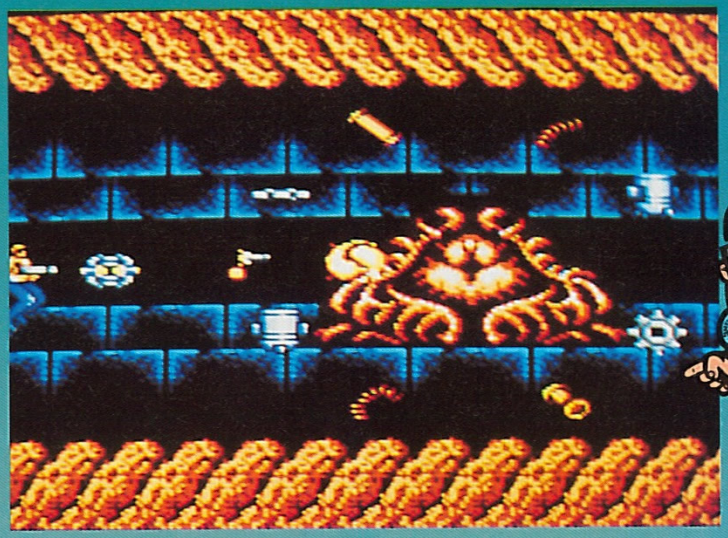
Vous pouvez diriger le tir de votre arme en un cercle meurtrier à l'aide des deux boutons. La plupart de vos adversaires, lorsque vous les touchez, laissent derrière eux des bonus qui, une fois récupérés, vous permettront d'acheter des armes, des protections ou des vies supplémentaires dans les magasins situés à chaque niveau. Tous comportent des graphismes différents : ruines, vaisseaux ou temples égyptiens. A la fin de chaque niveau se tient un immense gardien et seules votre habileté et votre puissance de feu vous permettront d'aller plus loin. Attention, vous ne disposez que d'une vie pour commencer, soyez prudent !



"Dieu de la Guerre en vue !"

PIQUES SUR LA BOUTIQUE !

Assez rapidement dans chaque niveau apparaît un magasin. Une fois à l'intérieur, vous pouvez choisir parmi toutes sortes d'équipements. En voici quelques-uns...

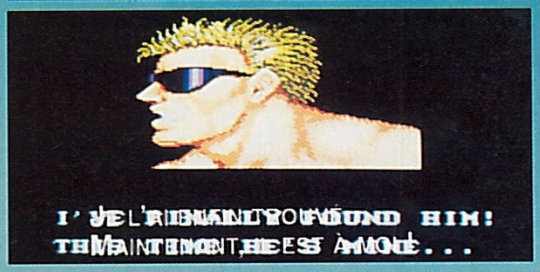


Le premier gardien, Paramecium, réclame son content de laser.

COMMENTAIRE 1

MATT

Bien que la version Megadrive ait été très soignée, elle se révélait trop facile.
La conversion Sega connaît également ce problème qui diminue sensiblement l'interêt du jeu.
Les graphismes sont de très bonne qualité (particulièrement dans les derniers niveaux) mais la musique est plutôt pauvre. Ce jeu n'est en aucun cas mauvais mais il ne constitue pas un Mega Hit. C'est dommage que l'option deux joueurs ait disparu. Je vous conseillerais d'attendre l'arrivée imminente de Xenon 2 qui est nettement meilleur dans le genre shoot'em up.

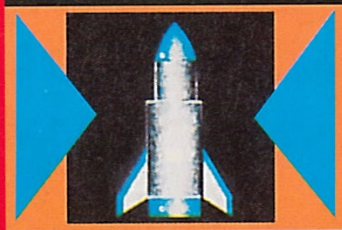


Il en faudra plus que Paramecium pour m'arrêter !

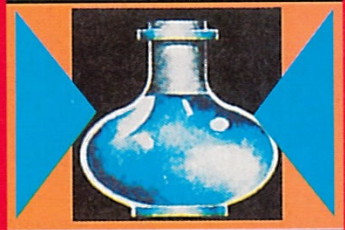
LES GARDIENS

un énorme blob maléfique qui crache des séries de projectiles mortels. Vient ensuite le dieu de la Guerre égyptien qui vous frappe de ses énormes poings et dont les yeux lancent des éclairs. Et après, les choses se corsent encore...

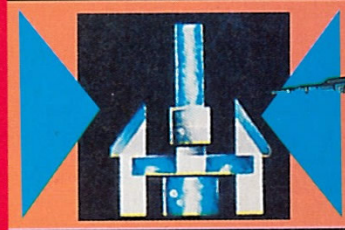
ROQUETTE



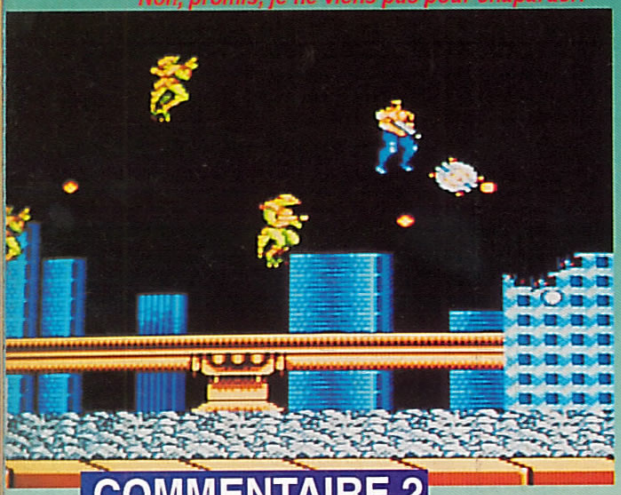
FIOLE

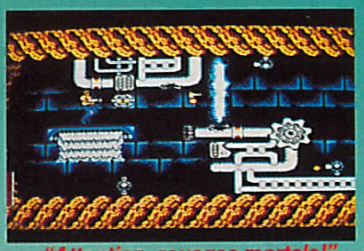


LASER



"Non, promis, je ne viens pas pour chaparder!"





"Attention, rouages mortels!"

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

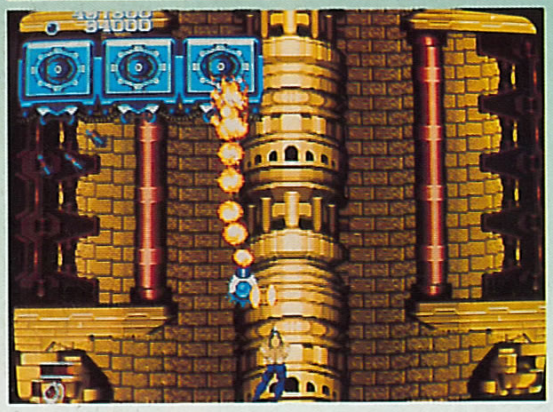
CARTOUCHE

COMMENTAIRE 2

JULIAN

Avec ses graphismes très semblables à la version d'arcade, Forgotten Worlds est un shoot'em up plein d'action très agréable à jouer. Mais il a un grave défaut : il est trop facile. Après une ou deux parties, vous serez au cœur du jeu et vous n'aurez pas besoin de beaucoup de pratique pour atteindre Bios.
Si la difficulté avait été mieux dosée, je vous aurais chaudement recommandé ce jeu. Mais, tel qu'il est, seuls les novices en matière de shoot'em up y trouveront un intérêt à long terme.

N'OUBLIONS PAS LA MEGADRIVE !



La version Megadrive de Forgotten Worlds a été l'un des tous premiers jeux sur cette console en Europe. C'est une excellente conversion, avec des graphismes et des sons de qualité arcade mais elle souffre toujours du même défaut : c'est-à-dire qu'elle est trop facile et que les bons joueurs la termineront en un ou deux jours seulement.

PRESENTATION 78%

L'ambiance des images fixes de la version arcade a été parfaitement conservée.

GRAPHISMES 89%

Les sprites sont bien dessinés mais ce sont surtout les décors qui retiennent l'œil.

BANDE-SON 62%

Le soundchip de la Sega fait de son mieux mais la musique n'est pas vraiment géniale.

JOUABILITE 73%

Très prenant au départ car vous ne cessez de progresser au cours des parties.

DUREE DE VIE 47%

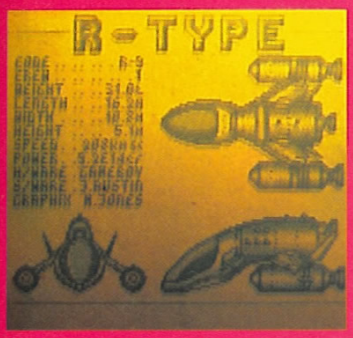
Il est trop facile d'arriver au bout et seuls les débutants y trouveront leur compte.

INTERET 62%

Une belle conversion particulièrement jouable mais gâchée par un manque de difficulté et une faible durée de vie.

R-TYPE

Le premier bonus. C'est un mini-bouclier : il protège votre engin et détruit certains ennemis.



▲ Caratéristiques du vaisseau. A titre juste indicatif.

Il faut passer dans une sorte de boyau où les ennemis, plus nombreux, vous attendent à la sortie. Se cogner aux parois d'acier est fatal.

Bien évidemment, ce n'est pas avec votre misérable laser que vous parviendrez au bout des six niveaux !

Certains monstres, une fois descendus, vous laissent en souvenir des bonus qu'il serait dommage de laisser tomber (pas possible de revenir en arrière !) Ce sont des armes plus puissantes : lasers en diagonales qui se projettent contre les parois, cercles de feu...

A la fin de chaque niveau, une créature encore plus horrible et plus dévastatrice vous barre le chemin : elle occupe les trois-quarts de l'écran et rate rarement sa cible.

▲ L'entrée de la deuxième salle. Le passage est étroit.

COMMENTAIRE 1

BADIN

Lors de sa sortie sur micro en 1988, R-Type est rapidement devenu la référence dans le domaine des shoot-them-up. Son passage sur console était donc attendu. C'est une fidèle adaptation : musique, décor, monstres. On retrouve avec plaisir cette ambiance si particulière qui en a fait sa réputation.

Un des monstres intermédiaire. En gardant le doigt appuyé sur le bouton B, vos tirs sont plus puissants.

Ces cercles sont indestructibles. Il faut se faufiler entre les disques.

COMMENTAIRE 2

PINGOS

R-Type a eu son temps ! Parmi la pléïade de shoot-them-up qui sortent régulièrement sur Game Boy, on peut être exigeant. Des graphismes flous, un vaisseau trop lent, un décor vide, un scrolling horizontal "hésitant", une difficulté trop grande... Voilà ce qui ressort de l'adaptation de ce célèbre shoot-them-up.

IREM PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	79%
GRAPHISME	82%
BANDE-SON	85%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	82%
INTERET	79%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

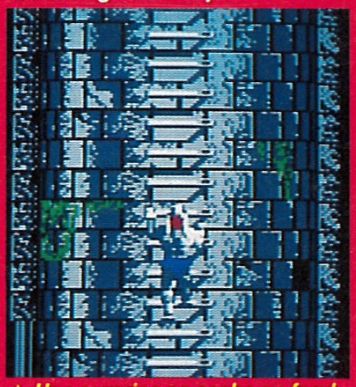
Alors que vous n'étiez encore qu'un enfant, le diabolique sorcier de Maletoth vous arracha à votre famille et jeta tous vos proches en prison.

Au fil des années, les serviteurs du chaos réussirent à rallier votre esprit à leur cause diabolique grâce à de puissantes drogues qui transformèrent l'enfant innocent que vous étiez en une vigoureuse masse de muscles à l'apparence hideuse d'une bête sanguinaire. Maintenant, le sorcier compte bien se servir de vous pour mettre à exécution ses plans maléfiques et votre esprit drogué et déformé ne peut refuser. Un jour, tandis que vous assistez à une cérémonie rituelle au cours de laquelle votre frère doit être sacrifié par les immondes sbires de Maletoth, le passé vous revient soudainement en mémoire... Vous jurez alors de venger votre frère en combattant Maletoth et se serviteurs jusqu'à la mort. Vous n'aurez alors de cesse de parcourir le pays et d'affronter vos nouveaux ennemis jusqu'à ce que Maletoth périsse lors de l'inévitable confrontation finale.

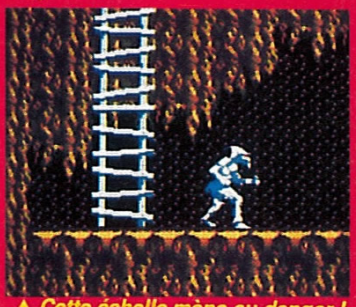
OF THE

AMELIORATIONS

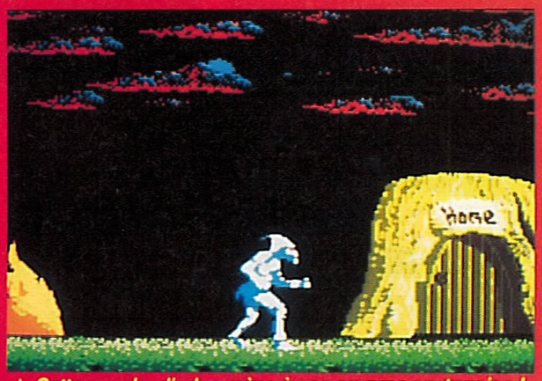
Les versions 16 bits du jeu étaient graphiquement très impressionnantes, mais elles souffraient en revanche d'une jouabilité plutôt médiocre. Il s'agissait seulement de courir, de cogner et d'éviter quelques obstacles. Les programmeurs Tecmagik ont vite repéré les erreurs de l'original et ont décidé d'améliorer la jouabilité du logiciel pour le rendre plus intéressant. Cette version propose donc des combats plus élaborés, de nouveaux pièges et insère un peu de stratégie dans le jeu.



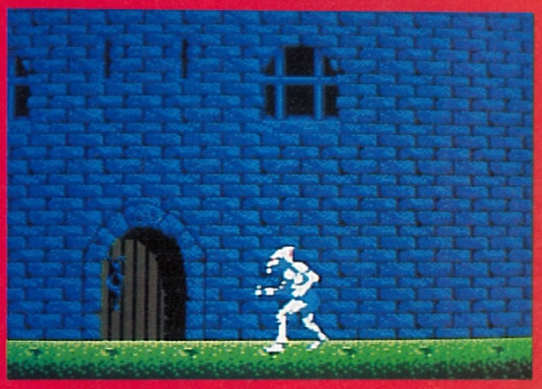
▲ Une surprise se cache au fond du puits !



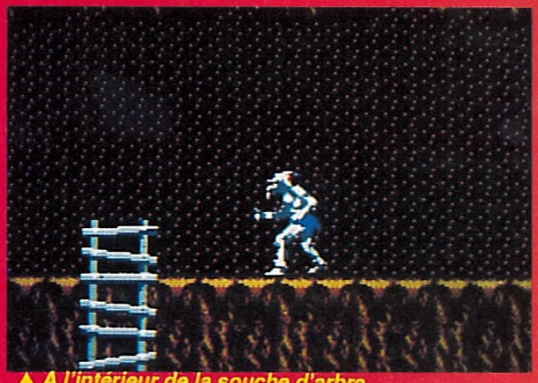
▲ Cette échelle mène au danger !



▲ Cette souche d'arbre mène à une caverne souterraine !

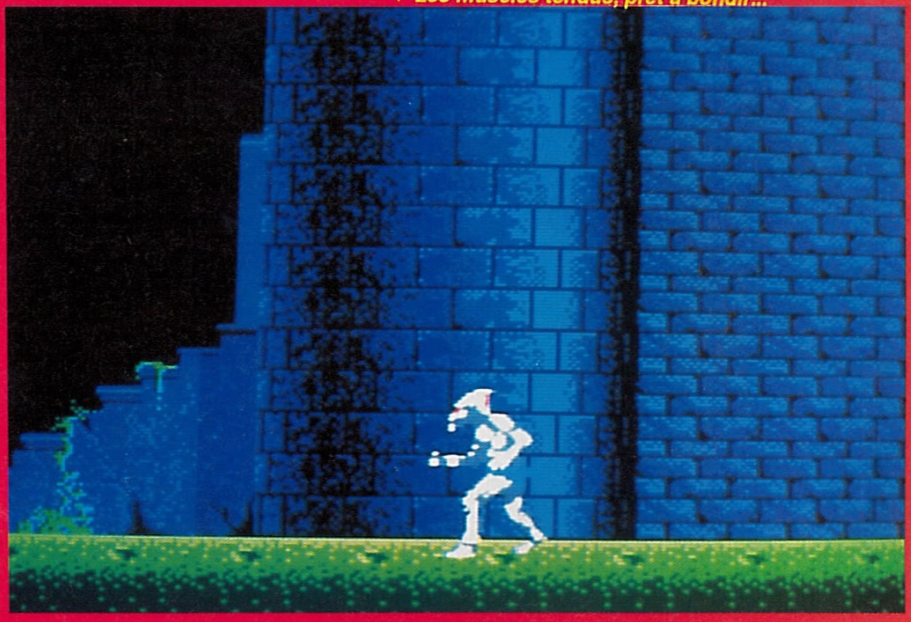


▲ La bête rôde à l'intérieur du château...



▲ A l'intérieur de la souche d'arbre.

▼ Les muscles tendus, prêt à bondir...



LE JEU

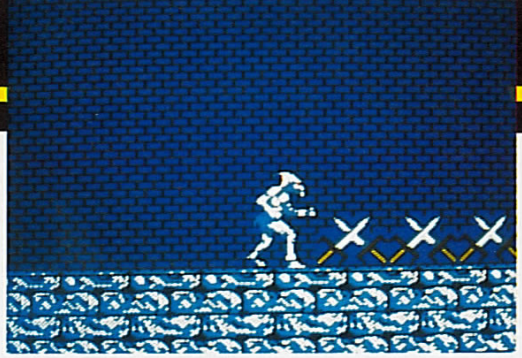
Shadow of the Beast est un immense jeu de plates-formes dans lequel la carcasse monstrueuse du personnage principal traverse d'angoissants décors dévoilés par un superbe scrolling. Le héros passe son temps à cogner les sbires de Maletoth et à résoudre des énigmes jusqu'à la confrontation finale avec Maletoth en personne ! S'il reste suffisament de mémoire, les programmeurs de Tecmagik pourront ajouter les fabuleuses séquences d'introduction et de fin de partie qui ont fait la renommée de Psygnosis.

PREVIEW

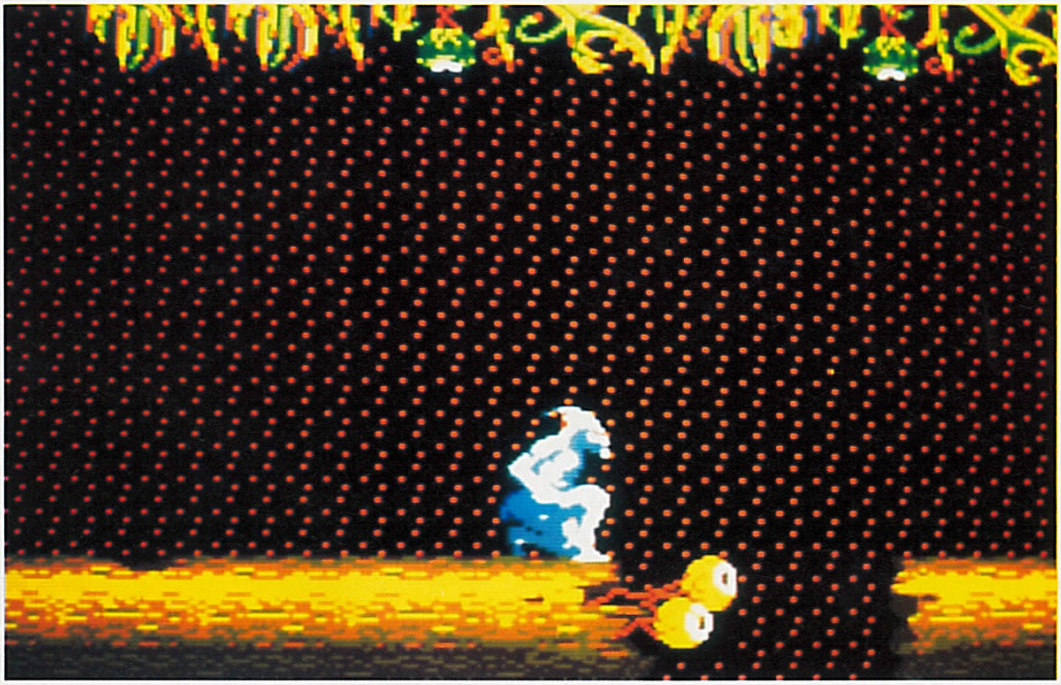
SEGA

NIVEAUX ET ECHELLES

On trouve une foule de niveaux différents dans cette cartouche. Le plan du jeu est très semblable à celui de la version originale sur Amiga... Le héros explore toujours d'inquiétantes forêts, de sombres salles souterraines, et d'immenses châteaux. Les niveaux sont, comme il se doit, remplis de monstres... de quoi occuper les aventuriers les plus téméraires pendant un bon moment !



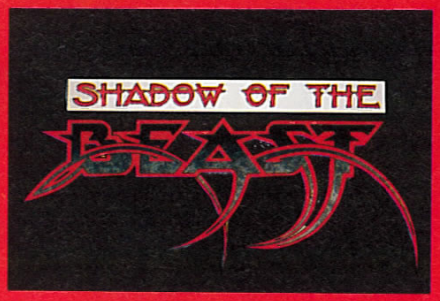
▲ *Evitez de finir embroché sur ces pics !*



▲ *Ces horribles yeux globuleux n'effraient même plus la bête...*

DES GRAPHISMES SURPRENANTS

Au moment de sa sortie, la version originale de Shadow of the Beast sur Amiga fut acclamée par toute la presse pour ses splendides graphismes.
Avec ses superbes décors et ses nombreux niveaux de scrolling en parallaxe, cette version était en effet époustouflante. Les possesseurs d'une console Sega seront heureux d'apprendre que leur version de Shadow of the Beast dispose de graphismes tout aussi spectaculaires, et affiche même onze niveaux de scrolling en parallaxe ! Pas mal, hein ?



EDITEUR : TECMAGIK
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
CONTROLE : BON

1 JOUEUR

CARTOUCHE

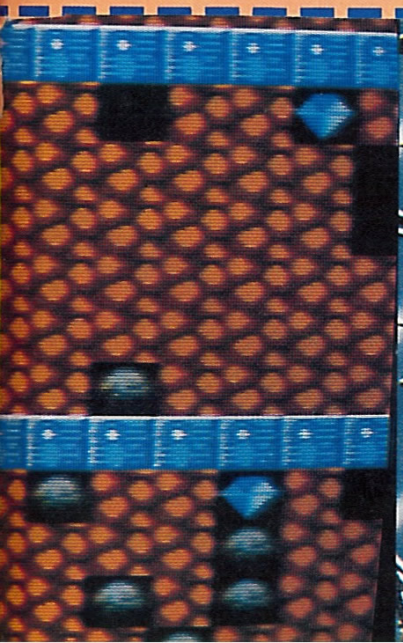
★ SUPER CONCOURS ★

NEO GEO CONSOLES

GAGNEZ LE MUST DES CONSOLES !

REPONDEZ AUX TROIS QUESTIONS

1er PRIX : 1 NEO-GEO et trois jeux
2eme au 10eme PRIX un sac à dos.



▲ Attention aux monstres et aux chutes de pierres !

LE DOSSIER ROCKFORD

Boulder Dash a déjà une longue histoire, et Rockford n'est pas un inconnu pour la plupart d'entre nous. Ce jeu sorti en 1984 sur le Commodore 64, déclencha déjà l'enthousiasme à l'époque. Deux ans plus tard, Melbourne House en fit un jeu d'arcade un peu décevant sur le nom du héros Rockford. Avec son adaptation sur la Gameboy, il va sans aucun doute entamer une nouvelle carrière et remporter à nouveau un énorme succès.

EDITEUR : DATA EAST
PRIX : NC

DISPONIBILITE : -
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : RAPIDE

1 JOUEURS

CARTOUCHE

BOULDER DASH

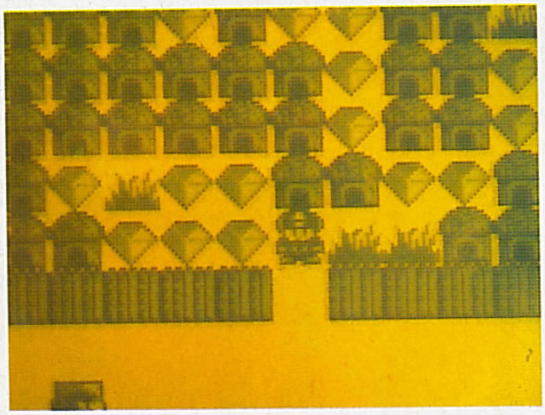
バルダーダッシュTM

Rockford part à la recherche de diamants qui se trouvent dans des grottes et des souterrains. Malheureusement, lorsqu'il creuse le sol, il déplace des blocs de pierre qui risquent fort de lui tomber dessus. Conséquences : une vie en moins et un mal de crâne prévisible ! D'autres obstacles attendent notre héros : papillons tueurs, lucioles qui explosent, amibes grandissantes... L'ingéniosité de Rockford lui permet de trouver les solutions : laisser tomber les pierres sur les ennemis, les changer en diamants. Il existe seize grottes. Chacune d'elles présente cinq niveaux de difficulté. De nombreux bonus sont à prendre : votre score ne s'en portera pas plus mal !

COMMENTAIRE 2

RICH

L'unique différence entre le jeu original (sorti sur C64) et cette adaptation sur Gameboy est le graphisme du personnage. Nous retrouvons les cartes identiques et la même façon de jouer. Bien que le scrolling soit peu clair, Boulder Dash est un jeu que vous pouvez acheter sans problème.



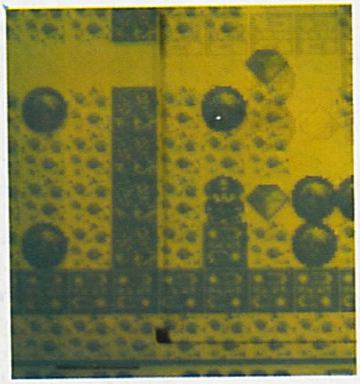
GROS PLAN SUR LES CARTES

Comme dans la version Gameboy de Mr PacMan, Boulder Dash possède deux écrans différents. Le premier représente une vue détaillée de l'univers de Rockford. Les graphismes sont particulièrement réussis. Le bouton de sélection vous fait passer au deuxième écran : c'est le mode carte.

COMMENTAIRE 1

JULIAN

Boulder Dash est un jeu qui a déjà six ans mais qui n'a pas pris de rides.
Cette version Gameboy a gardé les caractéristiques de l'original. Malgré un scrolling difficilement lisible, l'excellente jouabilité en fait un très bon soft. Si vous aimez ce type de jeu, plongez dans l'univers de Rockford.



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	84%
GRAPHISME	79%
BANDE-SON	75%
JOUABILITE	94%
DUREE DE VIE	91%
INTERET	90%

1 JOUEUR

CARTOUCHE

REGLEMENT DU CONCOURS CONSOLES +/NEO-GEO

Article 1 : La société GUILLEMOT et le magazine CONSOLES + organisent un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat, du 4 septembre au 30 septembre 1991.

Article 2 : Ce jeu-concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel du Groupe Editions Mondiales et de leur famille.

Article 3 : Le jeu- concours consiste à répondre à 3 questions en cochant, pour chacune d'elles, la bonne réponse.

Article 4 : Les bulletins-réponses ou photocopies devront être adressés à :

CONCOURS CONSOLES +/NEO-GEO
Cedex 2291
99229 PARIS CONCOURS

avant le 30 septembre 1991 minuit, le cachet de la poste faisant foi.
Un tirage au sort parmi les gagnants déterminera l'attribution des lots.

Article 5 : Les bulletins-réponses raturés, illisibles, incomplets ou envoyés après la date limite ne seront pas pris en compte. Aucun envoi en recommandé ne sera accepté.

Article 6 : Un seul bulletin de participation par famille (même nom et même adresse) sera retenu.

Article 7 : Les participants à ce jeu-concours autorisent par avance les organisateurs à publier leurs nom, adresse et photographie si nécessaire à toutes fins commerciales.

Article 8 : En aucun cas, les lots ne pourront être échangés ni contre d'autres, ni contre leur équivalent en valeur ou en espèces.

Article 9 : Les résultats du jeu-concours seront publiés dans CONSOLES + n° 4 (décembre 1991).

Article 10 : Le présent règlement a été déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris.

Article 11 : La participation à ce jeu concours implique l'acceptation pure et simple de ce règlement. Les organisateurs se réservent le droit de reporter ou d'annuler le présent jeu-concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 12 : Les sociétés organisatrices ne sauraient être tenues responsables des services postaux. Elles trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et de l'application du présent règlement.

Article 13 : 1er PRIX - une console de jeu NEO-GEO avec 3 jeux (NAM 1975, SUPER SPY et JOY JOY KID).
2ème au 10ème PRIX : 1 sac à dos

Article 14 : Le présent règlement comporte quatorze articles.

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

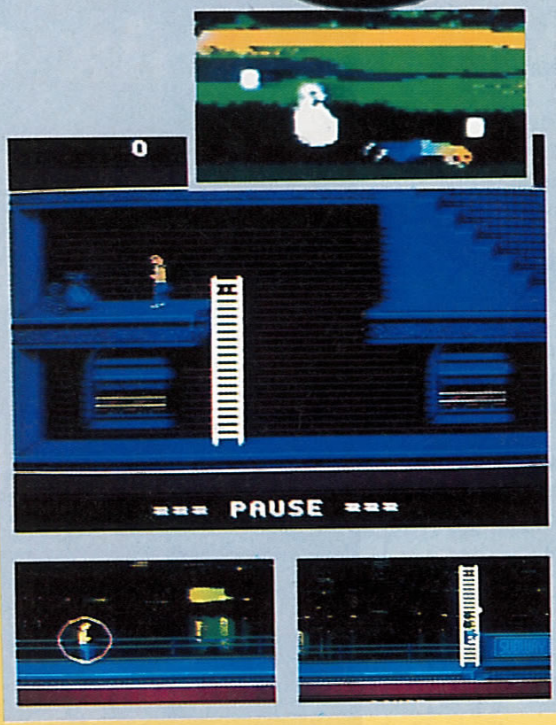
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

A BOY AND HIS BLOB

Nous sommes au 21ème siècle et la crise déchire les habitants (des gouttes rondelettes) de Blobolonia. L'empereur s'est brusquement transformé en un tyran malveillant, résolu à imposer à ses sujets les marshmallows et le chocolat comme nourriture de base. Cela pourrait leur être agréable, mais la plupart préfèrent le goût délicat des Jellybeans, sorte de dragées au sucre. L'un de ces sujets, répondant au nom de Blobert mais surnommé Blob, a réussi à fuir vers la Terre où il s'est lié d'amitié avec un jeune garçon. Ce dernier est particulièrement offusqué du sort réservé à son nouveau copain, aussi décide-t-il d'utiliser la manière forte pour éliminer l'empereur et libérer les habitants de Blobolonia.

Plusieurs jours et nuits sont nécessaires à Blob et à son ami pour fomenter l'astucieux plan destiné à renverser l'empereur. La solution consiste à collecter une cargaison de trésors, puis à l'échanger contre des vitamines pour finalement, lors du retour sur Blobolonia, les faire ingurgiter à l'empereur. Ainsi, les Blobs seront-ils libérés de leur dictature gastronomique.

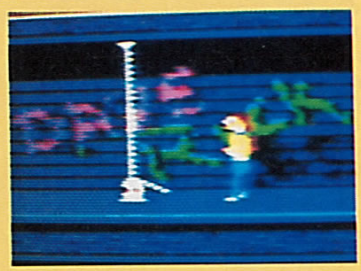


▲ *Utilisez l'échelle pour atteindre le trésor !*

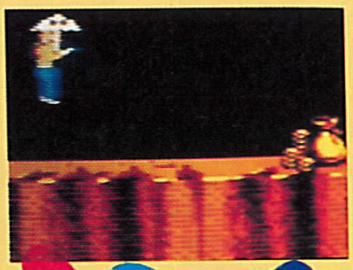
JELLYBEAN REMIX

Différentes expériences ont montré que les Blobs pouvaient être transformés en accessoires divers rien qu'en avalant différentes sortes de Jellybeans. Le garçon transporte donc un sac bourré de ces friandises. Et comme Blobert les apprécie beaucoup, il prend plaisir à le changer d'aspect. Surtout si ces mutations peuvent l'aider à résoudre certaines énigmes !

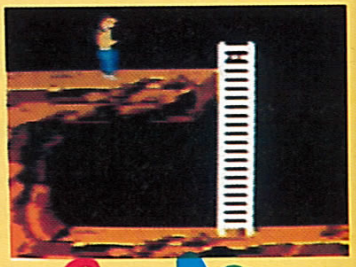
La première de ces énigmes : comment notre héros va-t-il atteindre les niveaux inférieurs du métro. Simple : un Jellybean au punch pour Blob et surgit une cavité. Le garçon n'a plus qu'à s'y laisser glisser.



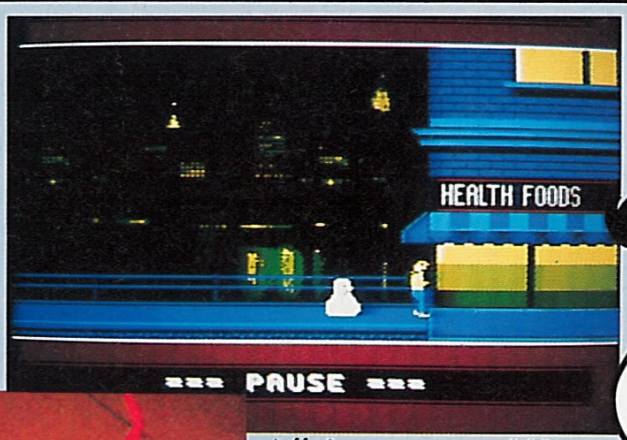
Un Jellybean à la pomme et Blob se mue en fiche Jack. Voilà qui ne devrait plus poser de problème pour libérer le passage.



Ouah, quelle chute ! Une dragée à la vanille et Blob se transforme en parapluie. Vous n'avez plus qu'à le ramasser et à l'utiliser comme parachute pour freiner votre descente.



Pour atteindre les plus hautes plates-formes, notre héros nourrira Blob d'un Jellybean à la liqueur pour le changer en échelle...



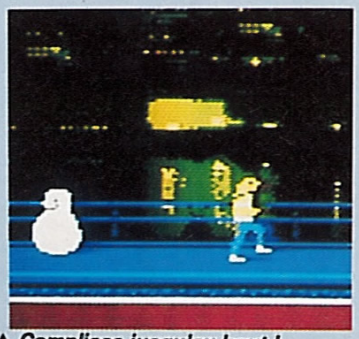
▲ *Un tour au supermarché !*

COMMENTAIRE 1

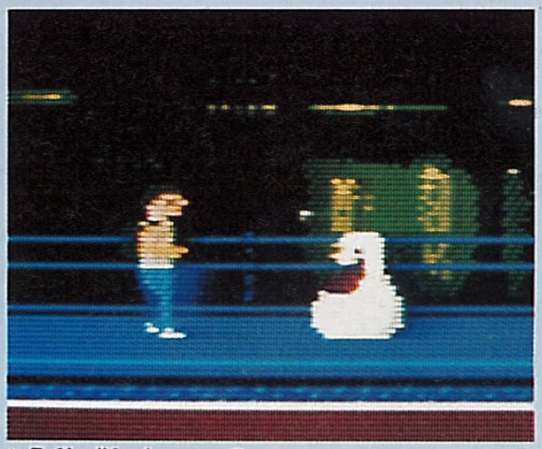
Les fanas de l'action pure et dure risquent d'être déçus par A boy and his Blob. Il faut en effet prendre son temps pour découvrir le jeu et en apprécier toute la richesse. A boy and his Blob est l'une des plus palpitantes aventure-action que je connaisse. J'apprécie particulièrement la possibilité laissée au joueur de pouvoir résoudre les énigmes de différentes faÃons. Il est possible ainsi d'éviter la faille béante avec la bulle de coca ou le parapluie à la vanille.
Les graphismes sont superbes. Certains décors sont digitalisés et magnifiquement mis en couleur. Même les sprites sont réussis. Le garçon se déplace avec grâce et de manière très réaliste, et le Blob est lui aussi un petit chef d'œuvre d'animation. Quel air stupide quand vous lui lancez une dragée. Et cette triste mine si vous oubliez de le ravitailler en Jellybeans ! Plusieurs mois de lutte acharnée vous attendent avec cette cartouche.
N'hésitez pas, courez vous la procurer dès aujourd'hui !

LA MARQUE CRANE

A boy and his Blob a été concu par David Crane dont c'est le premier jeu sur Nintendo, bien qu'il soit très connu. Notamment pour avoir réalisé et programmé un nombre considérable de hits dont les versions micro de Ghostbusters pour Activision. Crane a aussi travaillé sur Pitfall, Pitfall 2 et Hero, dont les versions consoles devraient être déclinées prochainement.

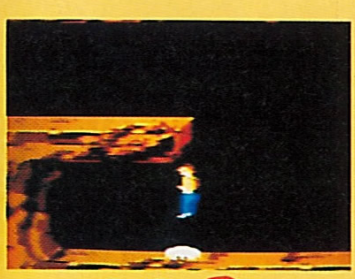


▲ *Complices jusqu'au bout !*

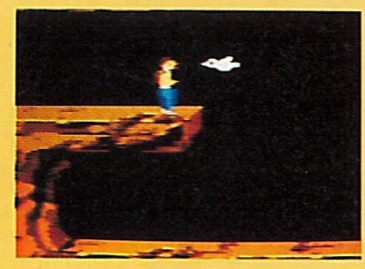


▲ *Drôle d'équipe, non ?*

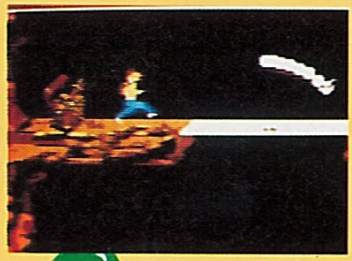
Une fois toutes les vitamines nécessaires en votre possession, il est temps de prendre l'autoroute du Cosmos. Utilisez le Jellybean goût soda pour changer Blob en fusée et embarquez pour un voyage direction Blobolonia.



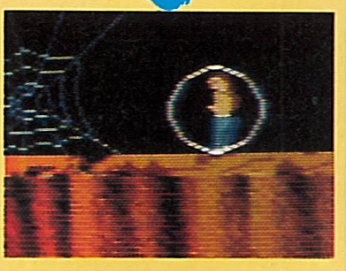
...ou préférera les acrobaties ! Un Jellybean mandarine le transformera en trampoline sur lequel vous pourrez sauter de plus en plus haut.



Ce cher vieux Blob ne peut rejoindre son ami sur les plus hautes plates-formes. Qu'à cela ne tienne ! Jetez-lui un Jellybean au miel et Blob pourra prendre son envol pour le retrouver.



Cette brèche paraît infranchissable. Heureusement, Blob va venir à la rescousse une nouvelle fois. Lancez-lui un Jellybean fraise et il bâtira un pont bien commode.



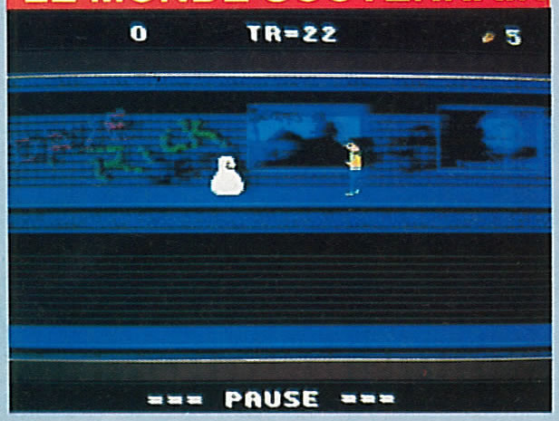
Si vous donnez à Blob un Jellybean goût coca, il se transformera en bulle dans laquelle vous pourrez prendre place. Indispensable pour les longues chutes ou la plongée sous-marine. Attention aux pointes acérées.

COMMENTAIRE 2

A boy and his Blob est plus étrange qu'il n'y paraît de prime abord. Le jeu est très inhabituel avec son dosage original d'énigmes et d'éléments d'arcade aventure. Les problèmes sont présentés de manière très ingénieuse, vous obligeant à utiliser au mieux les capacités de mutation de Blob. Certaines situations sont particulièrement ardues et réclament une bonne dose d'astuce et de réflexion. Néanmoins, elles ne poussent jamais au découragement, et, dans la plupart des cas, il suffit d'expérimenter quelques Jellybeans pour voir ce qui se passe.
Non seulement très sympa à jouer, A boy and his Blob bénéficie également d'une réalisation très soignée. Les graphismes, dotés d'une excellente animation des sprites et de décors de toute beauté sont magnifiques. La musique n'est pas en reste puisqu'il existe une grande variété de thèmes et de bruitages. Tous ces éléments plus une jouabilité parfaitement dosée, voilà qui vous promet de longues heures de jeu.

▲ *Chargez le trésor.*

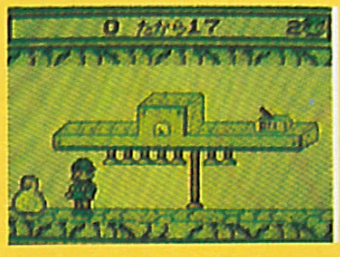
LE MONDE SOUTERRAIN



L'endroit où se trouve le trésor est un vaste réseau tentaculaire de tunnels situé sous les rues de la ville. En utilisant les pouvoirs de Blob, vous ne perdrez pas trop de temps à explorer ces dangereuses cavernes. Mais attention aux serpents, ce sont de redoutables gardiens du trésor ! Prenez garde également à la rivière souterraine. Elle pourrait envoyer vos sacs par le fond. Et comme le garçon ne sait pas nager... A moins que Blob, une nouvelle fois...?

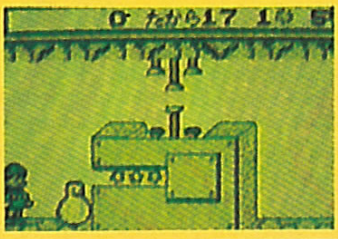
LA BOUTIQUE

ne fois le trésor collecté, rendez vous à la boutique de produits diététiques pour acheter es vitamines. Il en existe de ifférentes sortes. Elles ne seent pas toutes à éliminer empereur. Plus loin dans le u, utilisez-les aussi pour élimier certains ennemis.



VERSION GAMEBOY

Une version de ce grand jeu est disponible pour la Gameboy. Le but du jeu est le même et Blob a gardé tous ses pouvoirs. Seul diffère le parcours de nos héros. Malheureusement, certaines parties du texte sont en japonais, donc indéchiffrables (sauf si vous lisez le japonais, bien sûr !).



EDITEUR : NINTENDO
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
Des messages d'aide sont présents tout au long du jeu. Et le jeu, lui même, est soigné jusqu'à la perfection.

GRAPHISME 92%
En plus des superbes décors, l'une des meilleures animations jamais vues sur cette console.

BANDE-SON 80%
Belle palette de bruitages et surtout un thème musical délicieusement crétin.

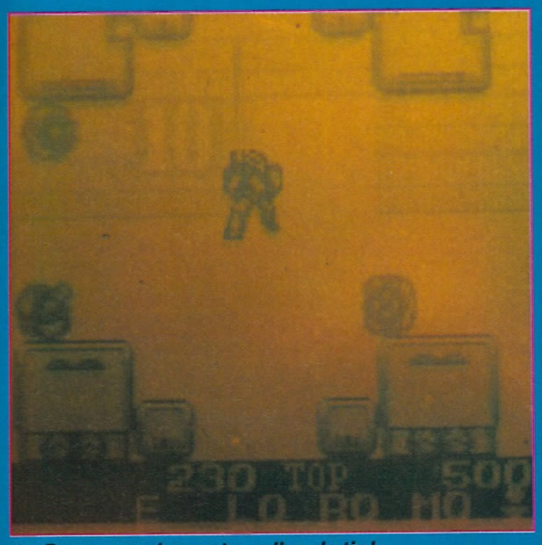
JOUABILITE 93%
la présentation des énigmes est parfaite et immédiatement accrocheuse.

DUREE DE VIE 92%
Tout plein d'endroits à explorer et de trésors à ramasser, voilà de quoi plancher pendant un moment.

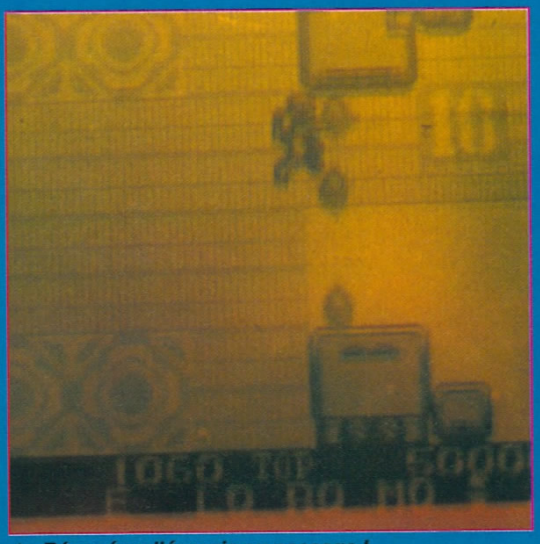
INTERET 91%
Une aventure action, superbement réalisée et très originale, qui mérite de trouver une place dans votre ludothèque.

BURAI FIGHTER

Pour prévenir l'invasion de la galaxie par les Burai, vous allez combattre leurs armées de robots mutants. Vous disposez d'un jet pack qui vous permet de vous déplacer dans les quatre directions et d'un pistolet aux munitions inépuisables. En détruisant certains adversaires, vous mettrez la main sur des bonus bien utiles : bombes au cobalt qui détruisent tous les aliens présents à l'écran et armes complémentaires : lasers, missiles et anneaux. Ces armes ont chacune leurs avantages propres, les anneaux pouvant par exemple traverser le murs pour faire exploser les tourelles de tir. La gestion de ces armes est très particulière. Ainsi les bonus changent constamment de type avant que vous ne les récupériez. En faisant attention de ne prendre que des armes du même type, vous augmenterez considérablement leur puissance. Les autres ne vous seront cependant pas inutiles, car, en cas de mort, seule l'arme courante est détruite. Il existe aussi des capsules tournoyantes qui peuvent toucher les ennemis, mais ne vous protègent pas de leurs balles. La gestion des tirs est tout aussi originale, puisqu'il est possible de tirer dans huit directions, indépendantes de votre sens de déplacement. Le jeu à deux est un challenge où le vainqueur est le plus rapide à abattre ses adversaires.

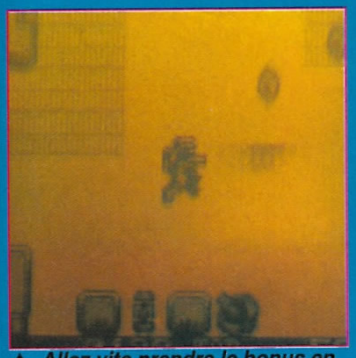


▲ *Prenez garde aux tourelles de tir !*

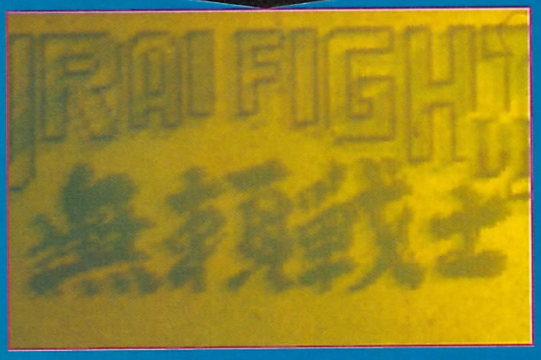


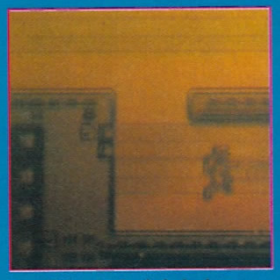
▲ *Récupérez l'énergie au passage !*

La version NES dispose de meilleurs décors mais le reste du jeu est identique.



▲ *Allez vite prendre le bonus en bas !*





▲ *Il faut choisir le bon passage.*

COMMENTAIRE

ROBINTON

Burai Fighter est à mon avis le meilleur shoot-them-up sur Gameboy/NES. Outre les riches options de tirs, il offre de nombreuses chambres secrètes pleines de bonus, qui changent d'ailleurs le sens du scrolling. Les attaques sont d'une grande variété, les aliens très diversifiés et les monstres de fin de tableau vraiment redoutables. La réalisation est d'un excellent niveau, ce qui ne gâte rien. Le système de codes est bien pratique pour éviter de toujours recommencer au début. Un achat incontournable !

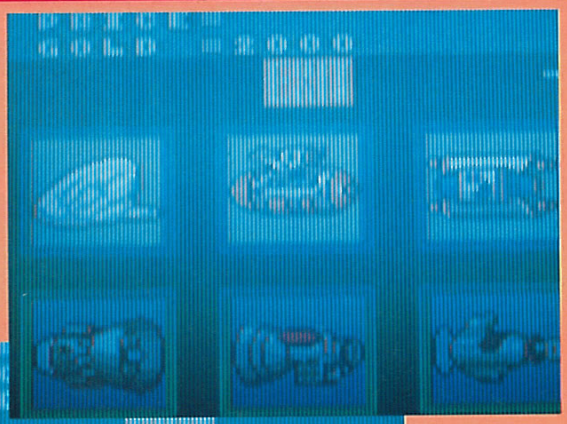
ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	85%
BANDE-SON	89%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	90%

1 JOUEURS

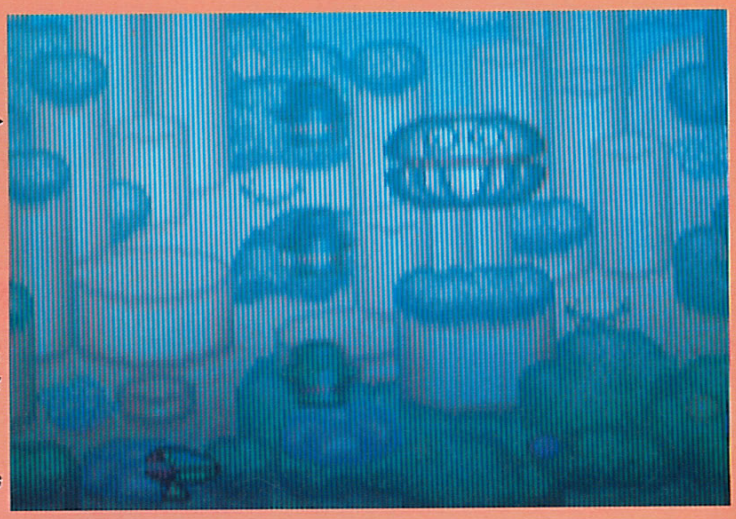
CARTOUCHE



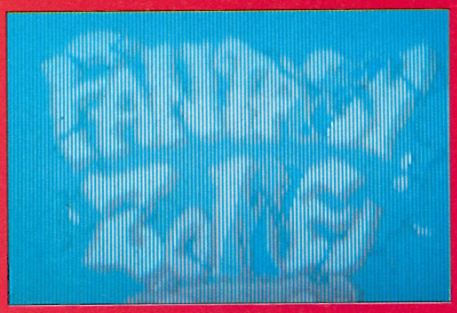
◀ *Faites votre marché : des missiles jumelles, aux bombes "brûlantes" en passant par les lasers, turbos et boucliers. Il y a de quoi faire un joyeux feu d'artifice !*

Abord de votre engin spatial, vous voyagez à travers des lieux irreels peuplés de créatures et de formes inquiétantes. A chaque niveau de jeu, il faut détruire les dix monstres immobiles (citrouille, chaudron, homme de neige...) et abattre, de plusieurs coups de laser, la créature de fin de tableau. Pour un ennemi descendu, une pièce de monnaie est à prendre. Grâce à cet argent, ilest possible d'acheter de nouvelles armes, de s'équiper de moteurs plus puissants et pour les plus riches d'avoir de nouvelles vies. Mais cette "caverne d'Ali Baba" n'est accessible qu'à certains moments.

La "citrouille" du premier niveau : il faut tirer plusieurs fois avant qu'elle ne se transforme en pièce d'argent. ▶



Au deuxième niveau, le "chaudron" crache des monstres. Restez tout en haut ou tout en bas de l'écran pour éviter les mauvaises rencontres. ▼



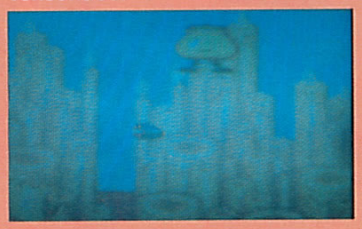
SANRITSU PRIX : C

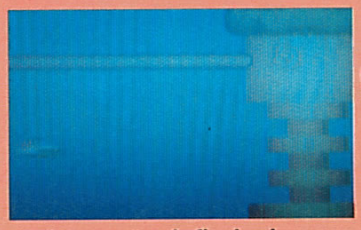
APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	90%
BANDE-SON	88%
JOUABILITE	70%
DUREE DE VIE	65%
INTERET	65%

1 JOUEURS

CARTOUCHE





▲ *Le monstre de fin de niveau se sert de son nez comme arme. De plus, il change régulièrement de position. Visez de préférence la tête. Difficile à détruire !*

COMMENTAIRE

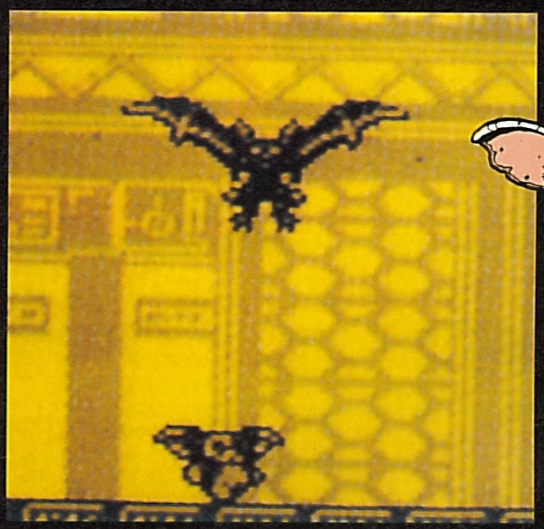
MATT

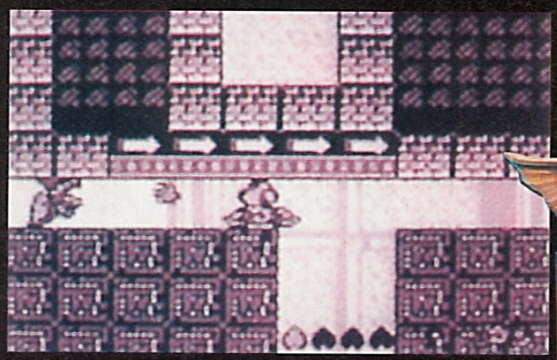
Ce Shoot-them-up rappelle étrangement l'excellent Blood Money sur Atari et Amiga. Les décors de Fantasy-Zone sont plus délirants, les déplacements plus souples (on peut aller à droite ou à gauche). Malheureusement, avec trois vies seulement au départ on devient vite Game Over. De plus il est difficile de terminer un niveau quand on voit le nombre d'ennemis qui s'abat sur vous (un seul contact, même minime,vous fait perdre une vie).
Enfin, pour détruire les monstres de fin de tableau, il faut tirer en continu pendant plus d'une minute : cela est beaucoup trop long.
Un Shoot-them-up parmi tant d'autres...

GREMLINS 2™

LA NOUVELLE BANDE

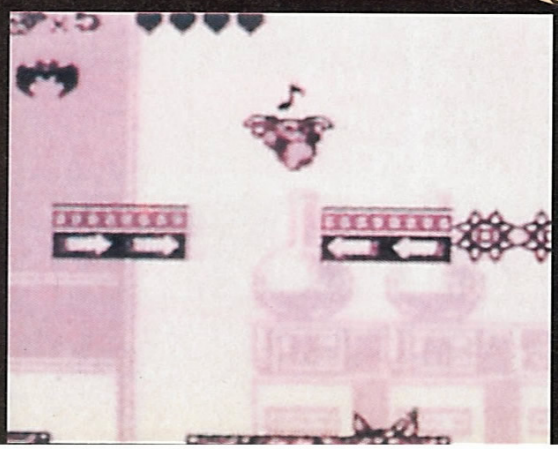
Ils sont de retour ! Les facétieux Gremlins sont revenus pour mettre à sac la ville de New York et terroriser la paisible population. Et une nouvelle fois c'est le pauvre Gizmo qui doit les combattre. La menace est d'autant plus grande que les Gremlins ont absorbé des liquides expérimentaux dans le laboratoire génétique du centre Clamp, produisant des mutations étranges et dangereuses. Gremlins 2 est un jeu de plates-formes au scrolling horizontal. Gizmo doit se frayer un chemin à travers les étages de la tour Clamp. Outre les Gremlins, araignées et humains donnent du fil à retordre à notre héros. Heureusement, de nombreux bonus sont à prendre : ressorts, armes....Au quatrième niveau, Gizmo se coiffe d'un bandeau et s'arme d'un arc : ainsi il devient un "mini" Rambo !





QUELQUES DÉTAILS

Gizmo, arme à la main, bondit de caisse en caisse et traverse l'écran aplatissant tout ce qui bouge. Des notes de musique sorties d'un radio-cassette, passent au-dessus de la tête de Gizmo qui les jette aux Gremlins et obtient de précieux renseignements. Une fois convenablement "outillé", il devient plus fort !



COMMENTAIRE 1

MATT

Passionné par les jeux de plates-formes, j'ai adoré celui-ci. Les graphismes sont de très bonne qualité (surtout ceux des derniers écrans). La jouabilité est excellente et permet aux jeunes comme aux plus vieux de se lancer dans l'aventure. Si comme moi vous adorez les jeux de plates-formes, courez l'acheter !

COMMENTAIRE 2

JULIAN

Il existe déjà pas mal de jeux de plates-formes sur la Gameboy. Mais d'une telle qualité, cela est rare. Bien que les graphismes soient parfois flous, et la bande-son quelque peu répétitive, l'excellente jouabilité comble ces petites nuisances. A recommander à tous ceux qui trouvent les Gremlins insupportables !

NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	92%
GRAPHISME	88%
BANDE-SON	75%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	69%
INTERET	80%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

King of the Zoo™

Ne cherchez pas à savoir qui des animaux du zoo est le plus fort , ils ne vous en laisseront pas le temps. Ils sont déjà en position, un sac de balles sur la table et prêts pour une partie farfelue. Grâce au câble Game Link il est possible de jouer l'un contre l'autre. Chaque joueur se positionne à un bout de la table. Ils sont "armés" de cinq balles et, en moins de soixante secondes, ils doivent s'en débarrasser en les renvoyant à leur adversaire.

Si un des joueurs parvient à se débarrasser de toutes ses "munitions" avant le temps limite, il remporte une manche (il faut en gagner deux pour obtenir la victoire). Le meilleur moyen de gêner l'adversaire est d'envoyer les balles sur lui : il restera assommé quelques secondes.

COMMENTAIRE 1

PAUL

La simplicité de ce jeu n'empêche pas que l'on s'y amuse follement ! Chaque partie se déroule dans une joyeuse ambiance frénétique surtout lorsque l'on joue contre un autre "humain". King of the Zoo vaut vraiment le détour !

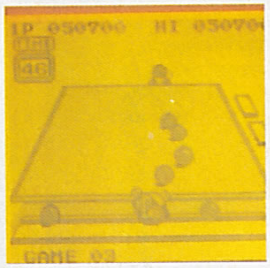
COMMENTAIRE 2

JULIAN

Lorsque j'ai acheté King of the Zoo il y a quelque temps (il s'appelait alors "Penguin War"), mes journées se sont subitement égayées ! J'ai passé un temps fou à jouer mais c'est surtout à deux que l'on prend le plus de plaisir. L'essayer c'est l'acheter !

LES ANIMAUX ENCHANTES

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, chacun des cinq animaux a sa "personnalité". Ceux qui sont rapides évitent facilement les balles. Ceux qui sont costauds les renvoient avec plus de force. Les plus adroits les lancent avec précision et ratent rarement la cible, c'est à dire vous !



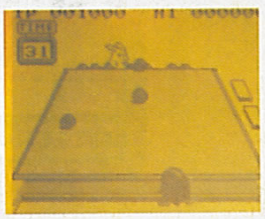
Pingouin : sa rapidité, son adresse et sa puissance sont moyennes. C'est un adversaire tout à fait abordable.

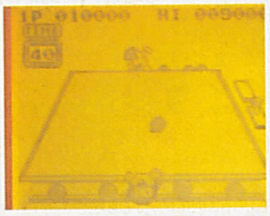
Vache : Lente mais très puissante. Elle se relève très vite une fois touchée.

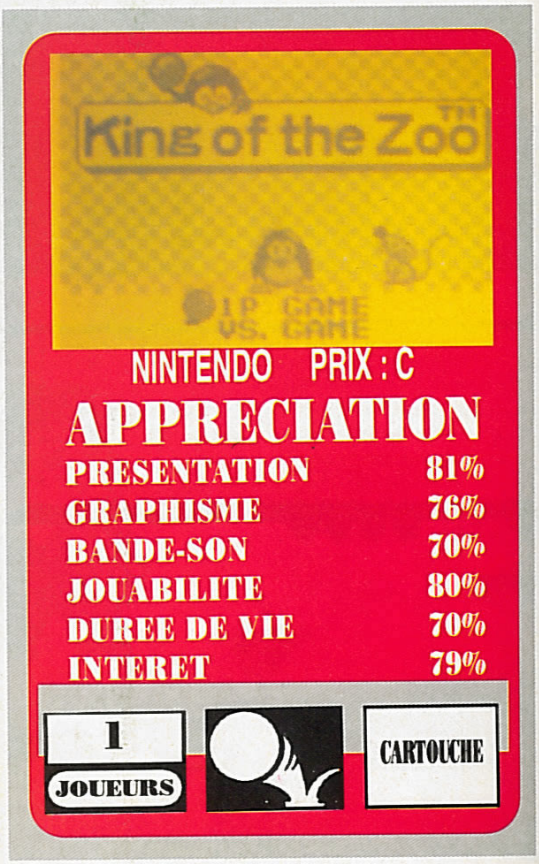
Lapin : Très rapide, mais d'une adresse limitée. Il n'est pas toujours facile à battre.

Chauve-souris : Un des meilleurs animaux. Elle est rapide, a un bon lancé et est difficile à toucher.

Rat : Petit donc peu visible. Ses tirs sont lents mais il est intelligent !







NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	81%
GRAPHISME	76%
BANDE-SON	70%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	70%
INTERET	79%

1 JOUEURS

CARTOUCHE

F*1 RACE

Avec F-1 RACE devenez le Prost de la Gameboy ! Au choix, trois types de course : le grand prix aux neuf circuits, la course contre la montre (spécial entraînement avec ou sans obstacles) et le championnat mondial. Il faut adapter l'un des deux bolides au tracé de la piste. Equipés d'un Turbo Jet, ils tournent en moyenne à plus de 300 km/h.

Les sorties de route et les accrochages sont fréquents et font perdre de précieuses secondes. Un rapide coup d'œil en haut et en bas de l'écran informe le pilote de l'évolution de la course : la flèche indique le sens du prochain virage et la carte du circuit donne la position des concurrents. A chaque fin de course un tableau des résultats récapitule les performances : classement, temps chrono....

Lors du grand prix, il est impératif de terminer premier pour passer au circuit suivant. Heureusement, l'option sauvegarde enregistre tous les résultats. Concourir pour le championnat est une autre paire de manches ! Grâce à l'adapteur et aux câbles Game Link, il est possible de se mesurer à quatre pilotes "humains" sur quatorze circuits mondiaux. Des points sont attribués suivant l'ordre d'arrivée. L'ordinateur pilote lui-même les voitures qui ne sont pas dirigées par un joueur. Au niveau du pilotage, la Formule 1 réagit au moindre mouvement du joypad.

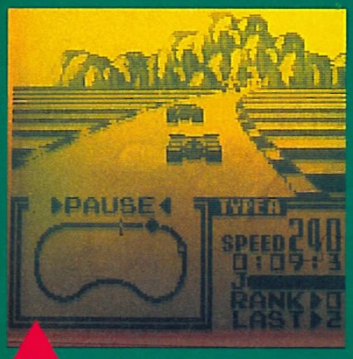
Pour freiner et accélérer, il faut utiliser les boutons A et B. Le maniement des commandes demande un peu d'entraînement. Une partie importante est laissée à la stratégie : choisissez bien votre voiture en fonction de la piste, étudiez à fond le circuit avant de commencer, utilisez le turbo avec parcimonie...

Une animation fluide et pleine d'humour.

COMMENTAIRE 2

BARNUM

Difficile de ne pas être séduit par cette course automobile. L'option sauvegarde est vraiment la bienvenue. Les différents circuits sont assez difficiles pour être intéressants. Une seule ombre au tableau : l'utilisation du turbo dans les virages demande une grande agilité dans les doigts (il faut appuyer en même temps sur trois touches...).



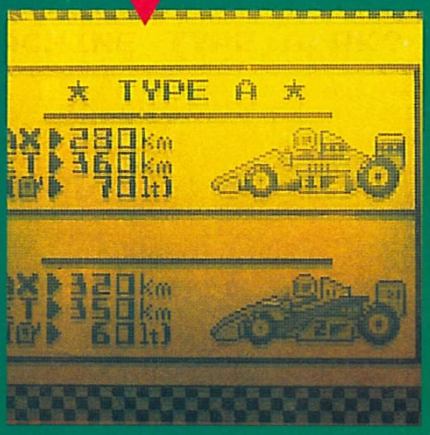
En vous plaçant juste derrière une autre voiture, la résistance du vent sera moindre. Après le virage, actionnez votre turbo ! Mais gardez toujours un œil sur votre réserve : le turbo n'est pas illimité.

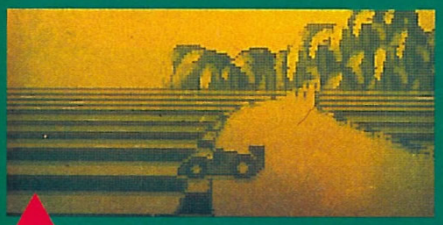
COMMENTAIRE 1

KAI KAI

N'ayons pas peur des mots : c'est une réussite ! Le choix varié des courses relance à chaque fois l'intérêt du jeu. La tenue de route du bolide est exemplaire : dérapages, sorties de route, accélération et dépassement. Le scrolling différentiel est très bien rendu. Graphismes et animations sont de bonne qualité. Alors, accrochez-vous au joypad et foncez vers le titre !

La voiture 1 est idéale pour les circuits sinueux.





Une sortie de route et c'est une place sur le podium qui s'envole !

NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	95%
GRAPHISME	90%
BANDE-SON	85%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	95%

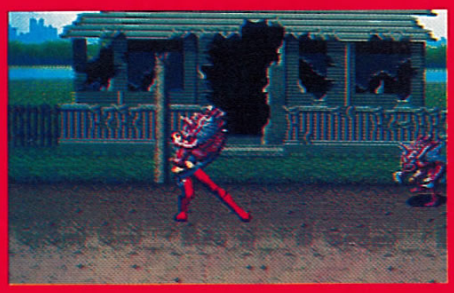
1 JOUEURS

CARTOUCHE

HIT PARADE

MEGADRIVE

1	SONIC
2	ALIEN STORM
3	SPIDERMAN
4	STREET SMART
5	SHINOBI
6	ESWAT
7	J. BUSTER BOXING
8	THUNDERFORCE 3
9	WINGS OF WAR
10	JOHN MADDEN FOOTBALL



MEGADRIVE

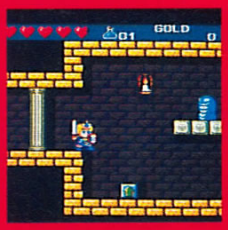
Sonic est en tête mais ce n'est une surprise pour personne. Remarquons tout de même que Sega a réussi un beau tiercé : les trois premiers titres viennent de cet éditeur. Wings of War (ou Gynoug) poursuit avec ThunderForce 3 une très belle carrière.

PC ENGINE

1	PC KID II
2	FINAL MATCH TENNIS
3	ADVENTURE ISLAND
4	FINAL SOLDIER
5	POWER ELEVEN

PC ENGINE

PC Kid II connaît un succès important. Ce n'est pas une surprise quand on sait que le premier exemplaire avait été une des cartouches les plus vendues pour cette console. Final Match Tennis, actuellement le meilleur jeu de tennis, toutes machines confondues, continue sa brillante carrière. Un nouveau venu : Final Soldier qui a l'air de vouloir se rapprocher un peu plus du podium.



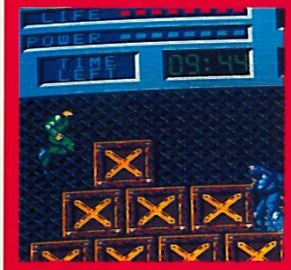
TOUS FORMATS

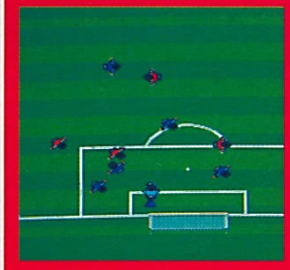
GAME BOY

1	TORTUE NINJA
2	BATMAN
3	ROBOCOP
4	GARGOYLE'S QUEST
5	SUPER MARIOLAND

GAME BOY

Les titres de la Game Boy semblent très inspirés du hit de la NES, comme si le succès des titres sur une machine rejaillissait l'un sur l'autre. On retrouve ainsi Batman, les Tortues Ninja, les aventures de Mario.





SEGA 8 BITS

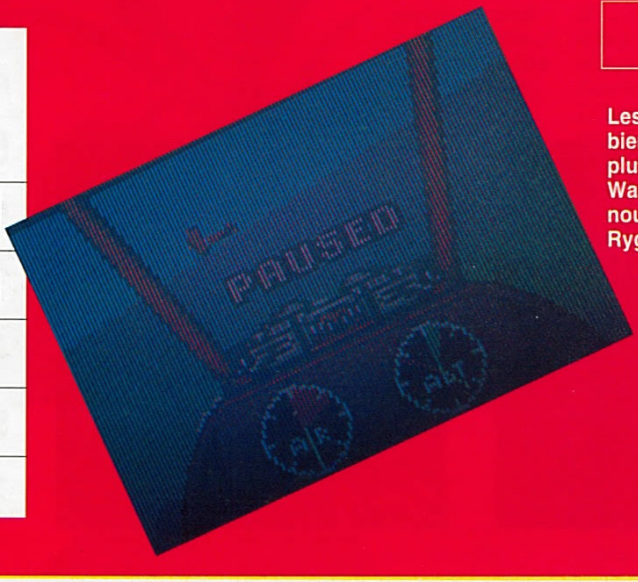
1	MOONWALKER
2	MICKEY MOUSE
3	GOLDEN AXE WARRIOR
4	ULTIMA 4
5	WORLD CUP ITALIA '90
6	WONDERBOY 3
7	PAPERBOY
8	HEAVY WEIGHT CHAMPION
9	GAUNTLET
10	CYBER SHINOBI

SEGA 8 BITS

Moonwalker a détrôné ce mois-ci Mickey Mouse, mais de peu. Sinon, beaucoup de changements dans ce hit parade avec des titres venus des ordinateurs et qui marchent bien comme Ultima 4.

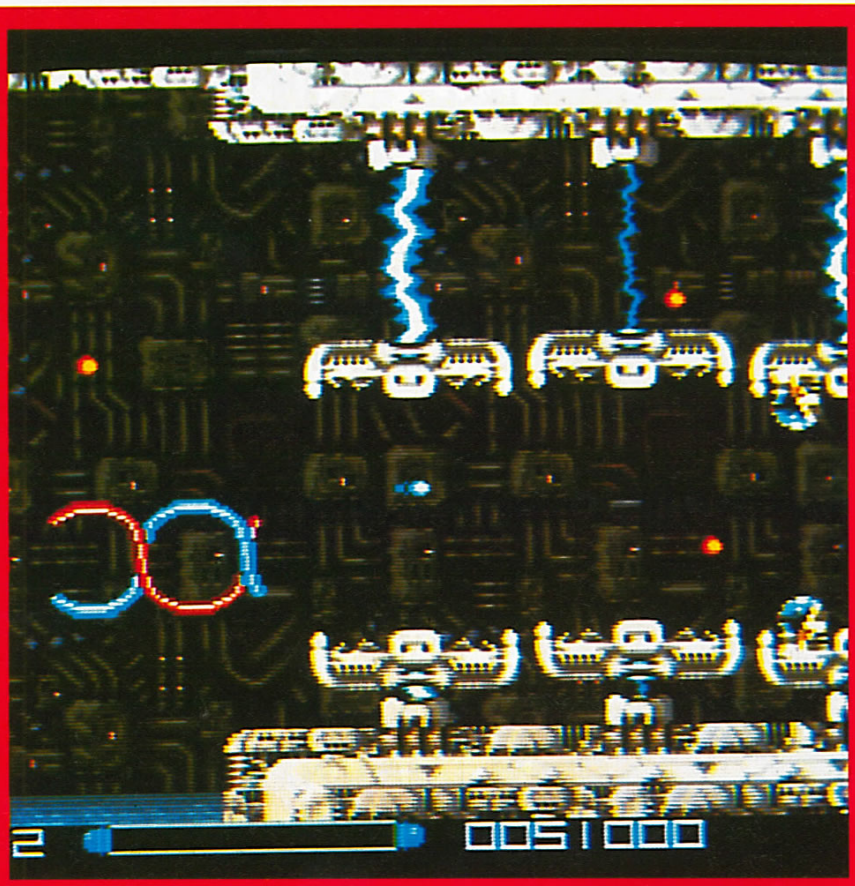
LYNX

1	GATES OF ZENDACON
2	BLUE LIGHTENING
3	RYGAR
4	ELECTRO COP
5	WARBIRDS



LYNX

Les softs qui se vendent bien actuellement sont plutôt anciens. Seul Warbirds fait figure de nouveau venu. Quant à Rygar, il monte peu à peu.



SUPERFAMICOM

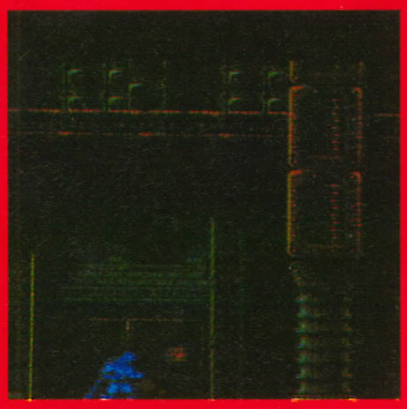
1	SUPER MARIO
2	FINAL FIGHT
3	PILOT WINGS
4	SUPER R-TYPE
5	SIM CITY

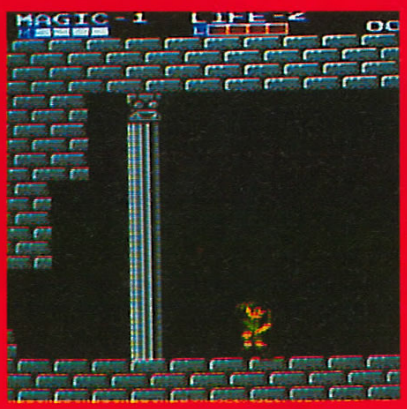
SUPERFAMICOM

Super Mario Bros a pris la tête devant Final Fight. Mais un autre jeu fait son apparition dans le hit parade, Super R-Type. Nous verrons avec le temps si ses problèmes d'animation nuisent ou non à sa popularité.

NINTENDO

Duck Tales connaît une chute spectaculaire, passant de la deuxième à la neuvième place. Super Mario, le héros fétiche de Nintendo, malgré le rabattage publicitaire fait autour de lui à la télévision, ne réussit pas à dépasser la troisième place et est obligé de céder du terrain devant Batman et les deux frères de Double Dragon II.





NINTENDO

1	BATMAN
2	DOUBLE DRAGON 2
3	SUPER MARIO BROS 2
4	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
5	AIRWOLF
6	THE ADVENTURE OF LINK
7	DR. MARIO
8	GREMLINS 2
9	DUCK TALES
10	DOUBLE DRAGON 1

CHER WIEKLEN

Salut tout le monde. J'espère que vous avez passé de bonnes vacances, et que le premier numéro de Consoles + vous a tenus tout l'été. Vous avez été nombreux à nous écrire, et j'ai dû faire une sélection déchirante... Il faut que je vous parle d'un sujet important que soulève Antony : quel pseudo vais-je adopter ? Il me faut quelque chose de sympa, qui me plaise, qui me valorise, quelque chose du genre "leplusbeauleplusintelligentleplusmerveilleuxdetouslesjournalistes", vous voyez... Si vous avez des idées, envoyez-les moi. Il y a un abonnement d'un an à Consoles + à gagner ! Dépêchez-vous, la première proposition qui me plaît sera adoptée ! Pour l'instant, vous pouvez m'appeler Wieklen, c'est un nain particulièrement grand (pour un nain) que j'ai joué à AD&D et pour lequel j'ai une certaine affection. Les papiers sur la Gigadrive et le CD pour Megadrive ont suscité de nombreuses questions. J'ai essayé d'y répondre, mais les informations sont pour l'instant invérifiables, et tout est à prendre au conditionnel. Une remarque pour finir : votre courrier est photocopié pour que tous les journalistes de Consoles + puissent en prendre connaissance. Donc, si possible, évitez les papiers de couleurs foncées et les encres jaunes ou bleu clair : c'est illisible à la photocopie. Au fait, savez-vous que vous pouvez nous envoyer vos dessins (sur papier SVP) ; les meilleurs paraîtront dans ces pages. Bye.

WIEKLEN
LE GRAND
(pour un nain !)

ICI CONSOLES +, A VOUS PARIS...

Je suis passionné par tout ce qui touche les jeux, les ordinateurs. Bref, j'adore... Je dévore les magazines de jeux depuis deux ans environ, et j'aimerais savoir quelles études il faut avoir pour faire votre métier : commentateur de jeux vidéo. Aussi, je compte acheter une console, mais j'hésite entre la Sega, la Megadrive, la Super Famicom, la Game Boy. Merci de me conseiller.

Microman

Commentateur de jeux vidéo... Rien que ça. "Pac Man est en tête, mais Mario le rattrappe à la corde, qui va gagner... C'est Mario qui l'emporte, mais il y a photo pour la deuxième place entre le 16 et le 18...". Non, Monsieur, nous ne sommes pas "commentateurs" de jeux vidéo, nous sommes journalistes ! A la limite, on peut nous traiter de "critiques", bien que ce terme éveille en moi des sensations désagréables. Bon, je suppose que c'était un lapsus. Aucune étude particulière n'est nécessaire pour devenir journaliste (pour être commentateur ou critique non plus, d'ailleurs). Nul besoin de faire Polytechnique, même une école de journaliste est superflue (je dirais bien que cela forme à tout sauf au journalisme, mais je me ferais taper dessus). Il suffit de savoir écrire (savoir lire peut aussi être utile...) et de ne pas être simple d'esprit. D'ailleurs, comme tu as pu le lire dans le dernier numéro, Consoles + recrute...

Pour ce qui est du choix de la console: la Game Boy est une console portable. Si vous voulez jouer en balade, c'est le bon choix. En revanche, même si les jeux sont très bons, cela ne vaut pas une console "de table". La Sega 8 bits (Master System) est très bien, peu chère, etc., mais c'est une 8 bits. On peut parfaitement s'éclater avec, les jeux sont moins chers, mais ça fait moins "dans le coup", c'est tout (en fait, les jeux sont quand même moins bons que sur les 16 bits!). La Super Famicom arrive, et je vous conseille plutôt d'attendre que les prix baissent (elle va être vendue environ 1 000 F aux US, et devrait rapidement arriver en import parallèle autour de 1 200 F en France). La Megadrive est un bon choix, les jeux sont excellents (Sonic est tout simplement fabuleux, génial, incroyable !) et elle est pour l'instant — je dis bien pour l'instant — nettement moins chère que la SFC.

THAT IS THE QUESTION !

Je vous écris car j'ai un tas de questions urgentes à vous poser.
1/ Futur propriétaire d'une NES et d'une Coregrafx, je voudrais savoir sur quel moniteur fonctionne le mieux chacune des deux. Marchent-elles bien sur un moniteur couleur Amstrad (en achetant un cordon spécial, bien sûr !) ?
2/ Pourrait-il y avoir une version console du jeu d'arcade 'Vapor Trail'?
3/ Quels sont les meilleurs shoot'em up sur Coregrafx?
4/ Les jeux NES pourraient-ils baisser de prix?
5/ Quelle est, en Mo, la puissance maximale d'un jeu Coregrafx, Neo Geo, CD-ROM et SFC ?
6/ La nouvelle Coregrafx II (nouveau design, petit prix...), sera-t-elle disponible officiellement en France ? Quand ?
7/ Zelda est-il prévu sur Gameboy et sur NEC ?

Fab le Baobab

OK, prenons les choses dans l'ordre.
1/ Les deux consoles fonctionnent parfaitement sur une télévision. Un moniteur Commodore ou Atari (ou mieux, multisync !) donnera une image de meilleure qualité. A priori, étant donné les spécificités du moniteur Amstrad, son type de raccordement ..., je ne pense pas que vous arriverez à l'utiliser pour vos consoles. Au prix de quelques bidouilles, peut-être...? Essayez de voir avec votre revendeur.
2/ Il pourrait y avoir une ...etc. (c'est-à-dire que "tout peut arriver !").

COURRIER

3/ Ça dépend de vos goûts. Moi, de toute façon, je préfère les jeux de plates-formes...
4/ Les jeux NES pourraient baisser de prix... (voir plus haut).
5/ Coregrafx : 512 Ko max., Neo Geo : 41 Mo (?? ou Mbits, je sais plus...), CD-ROM (ça n'a guère de rapport avec le reste, mais, bon...) : dans les 400 ou 500 Mo..., SFC : heu, je crois que c'est 4 Mo, mais je suis pas sûr... Soit dit en passant, c'est le genre de questions idiotes, qui ne servent qu'a embêter les petits journalistes-qui-ne-vous-ont-pourtant-rien-fait ! On s'en moque, de savoir si une console peut recevoir des cartouches de 2 Ko ou de 200 Go ! Ce qui compte, c'est la qualité et surtout l'intérêt des jeux !
6/ Elle n'est pas pour l'instant annoncée en Europe.
7/ Très peu probable.

ANGOISSE

Quand j'ai vu ton magazine, je me suis rué dessus. C'est vraiment giga (il me semblait que c'était sur une autre chaîne ?!? jdcp) ce que vous faites, enfin, bon, revenons à nos moutons (t'es berger? ndcp). J'ai entendu parler (ou plutôt j'ai lu) que Sega, dont je suis un des super fans (fanzine signifie "fan magazine", journal des fans... dncp) allait sortir une Gigadrive. Sera-t-elle aussi performante que la Neo Geo SMK ? A combien de bits ? Quel sera son prix approximatif ? Merci à tous et à la prochaine!

Un admirateur angoissé

Si vous regardez dans les dernières pages du premier numéro de Consoles +, vous aurez les réponses à la plupart de vos questions. La Gigadrive ne sera certainement pas aussi puissante que la Neo Geo, ce n'est d'ailleurs pas sa cible. La GD (je trouve que cela fait moins joli que MD...) est la réponse de Sega à la SFC de Nintendo. La Neo Geo est hors course... A propos du nombre de bits, une précision. Dix processeurs 16 bits, cela ne fait pas un processeur 160 bits ! Cela fait une machine multiprocesseur 16 bits. Donc, deux 16 bits plus un 8 bits = une machine 16 bits multiprocesseur.

COULEURS

Tilt Consoles+ est vraiment super. Malgré les couleurs des images de jeux comme F-Zero, Sonic the Hedgehog, etc... Essayez de remédier à ce petit détail qui apportera le '+' à votre magazine...

Steve le râleur

Quoi, mes couleurs, qu'est-ce qu'elles ont, mes couleurs ?!?

QUESTION II LE RETOUR

Tout d'abord, bravo ! pour votre mensuel qui est génial... Voici mes questions.
1/ après la NES, quelle est la console la plus vendue ?
2/ Est-il vrai que Sega songe à une 32 bits ?
3/ Et, enfin, est-il vrai que Nintendo projette de sortir une Game Boy couleur ?
Merci et longue vie à Consoles + !

MegaFrançois

1/ la console la plus vendue, avant la NES est la console Atari 2600 VCS... La Game Boy vient ensuite, suivie de la NES.
2/ Cf plus haut
3/ Oui. J'espère qu'il ne la projettera pas trop fort, sinon, il va la casser...

NOTES

J'avais vaguement entendu parler de "Consoles +" sur Fun Radio, et je l'ai acheté une semaine plus tard. Et là, ça été le coup de foudre ! Quel journal fantastique ! Ce qui m'a le plus plu, c'est votre système de notation : enfin un magazine qui donne une note de difficulté ! Tous les renseignements attendus sur un jeu sont là ! C'était donc l'idylle jusqu'à ce que j'arrive au jeu testé sur Game Boy (ma console). Pourquoi défavoriser les tests sur consoles portables ? Plus de note de difficulté, plus de petits commentaires... Vraiment, là, j'ai été déçu ! Un autre point sur lequel j'attire votre attention: le prix ! 29 F, c'est trop ! Beaucoup trop ! Si vous le mettez à 25 F, vous écraserez définitivement les autres magazines micro ! Enfin, j'espère que votre journal sera mensuel, car dans ce cas vous pouvez compter un lecteur assuré !
En conclusion, sans le problème des consoles portables, votre journal serait PARFAIT !

Makdess

Ça fait plaisir de voir qu'on ne se décarcasse pas pour rien ! Comme pour tout journal qui débute, ce n'est pas parfait, mais vos encouragements nous vont droit au cœur ! Pour ce qui est des consoles portables, nous avons plusieurs choix. Soit vous présenter les jeux sur deux pages, avec une notation complète, mais en présenter moins, soit vous présenter plein de tests courts... On y réfléchit, envoyez-nous vos impressions à ce sujet.
Le prix : Consoles + est quand même un gros pavé, et baisser le prix risque de diminuer le nombre de pages... De toute façon, cela ne fait que 4 F par mois de plus que ce que vous proposez. Faut pas exagérer, on n'est pas si chers que ça.

QUESTION III LE RETOUR

Je voudrais savoir s'il y aurait une chance de voir naître Ultima 6 sur Megadrive. Je possède une Super Famicom, que j'ai achetée en import parallèle et que je trouve géniale. J'aimerais savoir si les jeux pour cette petite merveille pourraient un jour tourner aux environs de 300 F, comme sur Megadrive, où les prix des jeux ont fait une chute importante (de 450 à 250 F).

Jérôme

Ultima 6 fait plus de 5 Mo sur PC. Je ne pense pas que quiconque tente de le transférer sur MD.
Si la SFC est distribuée en France et répandue dans tous les foyers, il n'y a pas de raison que les prix ne baissent pas.

SALUT BOB (CONSOLES +)

J'ai deux questions à te poser:
1/ Laquelle des deux consoles : Game Gear/Master System est la plus sophistiquée ?
2/ Tu pourrais prendre un prénom, parce que t'appeler Consoles +, ça fait un peu "no cool".

Antony Vesque

J'y ai pensé, et je trouve qu'un pseudo serait plus sympa qu'un prénom. Mais, j'ai rien trouvé de génial... Alors, si vous avez des suggestions, envoyez les moi ! (pas "Bob", ça me plaît pas !).
La Game Gear et la Master System sont à peu de choses près équivalentes. A ceci près, bien sûr, que la première est portable, pas la deuxième. Elle est aussi deux fois plus chère... La Master System possède une ludothèque nettement plus développée.

NON, MAIS ÇA VA PAS?

Monsieur, *(ça commence bien ! jdcp)*,
je vais, pour améliorer ce journal *(rien que ça ! ndcp)*, donner mes opinions : il faudrait surtout que les pages soient toutes numérotées. Que les photos comprennent tout l'écran. Une mise en page moins "olé olé" *(comment ça, "olé olé" ??? ndcp)*.
Pour les sous-paragraphes, les photos sont parfois trop zoomées, et on aperçoit des traits noirs. Parfois, les gros plans sont

attrayants pour ces "plus" qui donnent des précisions sur le jeu.
L'idée de comparer les consoles sur tous les niveaux *(vous voulez dire "à tous les niveaux", ou "sur tous les plans", je suppose ! ndcp)* est excellente : bravo !
Trois commentaires : ce n'est pas de trop !
- Courrier : super les 4 pages et les dessins
- Le système de notation est "perfect"
- Le concours est parfaitement inutile : on n'est pas à Lunapark (je ne vois pas le rapport ! ndcp)
- Les vignettes en haut des pages désignant le type de console permettent de mieux se repérer.
- Pour les trucs : pas terrible. Pour les petits, mettez une photo à côté, pour les grands... oh, puis zut, regardez dans Mega Force ! [redacted]
- Preview : photos pas très nettes
- PA : bien, sinon qu'il faut demander le numéro de département.
- News : superbes. On est au courant de tout !
- Poster : encore ! *(c'est un "encore" qui en redemande ou un "encore" lassé ?)*
- Hit Parade : super !
- Tests de jeux : bien noté, sinon qu'il faut noter plus sévère. Les gros plans gâchent tout, sauf pour Thunderforce III *(oh là là)*...
- Couverture : 10/10: colorée, organisée, tout, quoi.
Quelques conseils : pourquoi ne pas, au lieu des pages blanches du poster, mettre des pubs et ainsi baisser le prix du journal à 25 F? 30 F *(29, s'il vous plaît ! ndcp)*, c'est cher ! Surtout s'il n'y a plus de poster *(??? ndcp)*. N'en mettez pas deux *(de posters ? ndcp)*, on a déjà assez de choix dans la vie.
/... etc, etc... /

Signature illisible

Excusez-moi si je ne passe pas cette lettre en entier, mais elle est assez longue. Bon, pour résumer, vous voulez que Consoles + devienne "le Journal officiel". Pourquoi pas ? Par exemple, pour faire des zooms sur telle ou telle partie de l'écran, on se casse la tête pendant des heures. Si vous voulez qu'on arrête, on ne demande que ça (aux autres lecteurs : ne vous inquiétez pas, on continuera à en faire !). [redacted]

REPONSE DU BERGER A LA BERGERE

Enfin un magazine sur les consoles qui en jette ! La mise en page est sans conteste la meilleure de tous les magazines micro (quoique quelquefois un peu fouilli : les fonds jaunes ou verts rendent les photos floues p 52 et p 87). Le match Megadrive/Super NES n'est pas assez critique, c'est peut-être un peu tôt pour comparer les jeux des deux machines. Bravo, enfin, pour les astuces en images de Shinobi sur MD [redacted] et pour Actraiser sur Super NES. Enfin, plus de prEviews, plus de photos, plus de news et ce serait encore mieux !
Une question me turlupine depuis peu : les CD-ROM sont-ils, comme les cartouches, bridés selon les pays ? En fait, un CD-Rom français marchera-t-il sur un Mega CD d'origine japonaise?

Anne Onyme

Merci, n'en jettez plus (si, si, continuez, on adore ça !!!). [redacted] *Pour le CD-ROM : taisez-vous, malheureux ! voulez-vous donner de mauvaises idées aux fabriquants de consoles ? Blague à part, ce problème ne se pose pas pour l'instant. Mais ne vous leurez pas : quand les CD-ROM seront plus répandus, ils les brideront aussi !*

APPELEZ MOI SUPER NES !

J'ai appris que la Super NES était la version américaine de la Super Famicom japonaise. Est-ce que la Super Famicom version européenne ressemblera plutôt à la Super Famicom japonaise ou à la Super NES américaine ?
Y a-t-il une différence entre ces deux versions ? J'ai appris que Palsoft a été licencié (le pauvre ! ndj) par Sega pour développer Double Dragon II : The Revenge sur Megadrive. Cette information est-elle vraie

JM le génie

La SFC américaine, dénommée Super NES, a été modifiée comme la MD en son temps : les cartouches sont incompatibles !
La machine française sera probablement proche de la Super NES, compatible avec elle mais pas avec la Super Famicom. Sympa, non ?
Le problème que nous avons connu avec les MD française et japonaise va se poser à nouveau avec la SF. En revanche, je ne sais pas s'il sera possible de lire des cartouches françaises sur la Super Famicom (japonaise), comme cela est possible avec la MD.

REHABILITATION

J'écris cette lettre afin de remettre les choses à leur juste valeur.
Tout d'abord: le comparatif SFC-Neo Geo
- Comment peut-on comparer ce qui n'est pas comparable : une console (certes très bonne) avec une machine d'arcade "pure et dure" ? La SFC est la meilleure console, mais en tant que "machine de jeux", elle ne tient pas la route face à la SNK. La preuve, la Neo Geo, elle, a réussi à s'imposer dans la cour des grands (arcade), sous la forme de MVS.
- Les crédits illimités (le pourquoi du comment) : les cartouches Neo Geo sont exactement les mêmes que celles du MVS (mis à part le boîtier). Ces cartouches sont programmées sur Hewlett Packard et sont équipées du "crédit illimité" afin de pouvoir être utilisées en salle d'arcade, ce qui est la vraie vocation de SNK. Elles ne sont pas reprogrammées pour la Neo Geo.
- Le Prix : la Neo Geo n'est pas "trop" chère, elle est "très" chère au vu de ce qu'elle offre, (je possède une SFC, une NG, une MD..., et je parle en connaissance de cause, ce n'est pas le cas de tout le monde !). Graphismes époustouflants, son sidérant, effets géniaux et, surtout, comportement "arcadien", alors que les autres machines sont bien, mais demeurent des "consoles", question sensation ! Arrêtez de dénigrer cette machine, puisque vous comparez toujours les meilleurs jeux de console à la Neo Geo pour en montrer la grande qualité. Vous risquez de compromettre l'avenir de la Neo Geo.

Wilfred, le chameau égyptien

Vous pensez vraiment que tout le monde a les moyens de s'offrir une Neo Geo, plus 1 000 F par jeu ? Avec les crédits infinis, on les termine dans la semaine ! Et après ? Que la Neo Geo soit infiniment supérieure à la SFC, je ne le nie pas. Mais, à moins d'avoir le portefeuille gros comme une pyramide égyptienne, je ne vois pas qui peut se paye le luxe de jouer dessus ! Si SNK arrive à placer ses cartouches dans les salles d'arcade, tant mieux pour lui, ce n'est pas, je pense, dans les foyers que leur console va s'implanter ! (remarquez, à 500 F le jeu, je pourrais revoir mon opinion...). Donc, je rectifie ce que disait JF dans le dernier (et premier) numéro : "Ceux qui ne sont pas milliardaires et qui achètent une Neo Geo doivent avoir le cerveau égyptien de 103 ans — pour le moins !". Ca va mieux comme ça ?

VENTES

Vds Atari Lynx en panne que la maison Atari a refusé de me réparer pour pièces ou éch. contre jx Gameboy.**Michel BLANC, 63115 Mezel. Tél. : 73.83.15.19.**

Vds jx Sega : Psychofox : 290 F, Cloudmaster : 180 F, Basket Nightnnare : 200 F, Rocky : 195 F, Eswat : 225 F ou vds pistolet light phaser + Rambo 3 : 250 F le tt sur Master System ou éch. 22 jx sur M. S. ctre 5 jx Megadrive franç. : World Cup Italia, Rambo III, The revenge of Shinobi, Strider.**Arnaud, 15, rue Jules-Hetzel, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.37.05.**

Vds Nintendo + nbx jx (Dble Dragon II, Track et Field II, Dble Dribble, Volley-Ball, etc.) + manette Nes Advantage, le tt : 2 000 F, px à déb.**Illan TIBI, 8 bis, rue Camille-Mouquet, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.83.72.**

Vds Nintendo + man. NES Adv. + 13 jx, TBE 89, px à déb. Poss. vte jx séparés.**Vincent BORDENAVE, 6, rue Victor-Hugo, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 39.60.15.39.**

Vds Sega 8 bits + 1 man. + 2 jx (Dble Dragon, Action Fighter) + pistolet et 1 jeu, le tt : 950 F.**Laurent LOPEZ, 40, Les Logissons, Val de Tourane 2, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.12.19.**

Vds Sega 8 bits + 2 joypads + pistolet + lunettes 3D + 2 jx : 750 F. Vds 2 jx 8 bits pce. Vds MD + 2 jx : 1 300 F.**Patrice KLEIN, 1, rue des Mésanges, 67750 Kientzville. Tél. : 88.82.21.67.**

Vds Coregraphx NEC avec 3 jx (Super Star Soldier, SC1...) avec 1 joy : 1 350 F (px à déb.).**Romain BARBAROUX, Sainte-Anne du Castellet, 83330 Chemin Royal. Tél. : 94.32.62.69.**

Vds cart. Nintendo Mega Man 2, Zelda, Bayou, Turtles, Punch Out, Top Gun, Mario 2, Castle Vania : 180 F pce.**Jocelyn BOUSCHET, 126, allée des Vignes, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.56.95.70.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 6 jx (Wonderboy 3, Gauntlet, Zillon 2, etc.). Px fou : 1 000 F.**Guillaume NICOLAS, 1, rue Traversière, 27140 Gisors. Tél. : 32.55.42.03.**

Vds NES + 4 jx dont SMB 1 et 2, Simin's Quest et Rygar. Px : 1 200 F à déb.**Arnaud LAMARCHE, 34, rue Robert-Piddat, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.42.88.**

Vds Coregraphx + 3 jx (Tonma, Ninja Spirit, Jacky Chan) : 1 300 F. Gameboy + 5 jx (King, Zoo, WF S.Star) : 999 F. Jean HELF, La Marine Bleue, Bt F1, 109, chemin de Sainte-Marthe, 13014 Marseille.**91.67.59.92.**

Vds 2 consoles jx Sega et Nintendo : Sega + 60 jx + accessoires : 2 600 F. Nintendo + 30 jx : 1 600 F.**Frédéric LACALLE, 35, rue Emile-Zola, 31220 Cazères. Tél. : 61.97.00.28.**

Vds Nintendo + 9 jx + NES Adventage. Px : 4 000 F, cédé à 2 000 F.**Christophe BAYARD, 12, rue de Belfort, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.61.84.**

Vds NES + 3 jx (SMB 2, SMB 3, Golf), le tt : 1 000 F (px à déb.). Urgent ! **Julien FERRARIS, 20, La Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.**

Vds jx Atari 2600 + console. Jx : Defender II, Sprint Master, Millipede, Space Invaders. Px : 500 F.**William SARKISSIAN, 9, rue Chabossonnière, 85800 Le Fenouiller. Tél. : 51.55.84.36.**

Urgent ! Affaire : vds Gameboy + 11 titres (Bubble Bobble, Gargoyle, Batman, etc.). Val. : 3 035 F, vendu : 1 780 F.**Stéphane MAGALLON, 4, rue Michel-Ange, Domaine de Calas, 13480 Calas. Tél. : 42.69.02.80.**

Vds jx NES (Duck Tales, S. Quest) entre 250 et 325 F) ou éch. ctre Zelda 2, Probotector, Castelvania.**Géraud BATIFOULIER, 109, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.50.79.**

Vds Gameboy TBE + 7 jx (Dble Dragon, Boxing) + light boy et loupe : 1 300 F.**Frédéric LEAUX, 2, rue de l'Yser, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.81.51.11.**

Vds jx Nintendo Supercopt, RC Pro Am, Rad Racer, Socer, Tennis, Spy VS Spy : 215 F pce.**Antoine PHILIPPE, 1, place L'Abbé-Lamy, 14650 Carpiquet. Tél. : 31.26.57.56.**

Vds jx Nintendo Soccer : 175 F.**Nicolas DUCHAMP, 112, chemin des Roches Solaize, 69360 Saint-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.17.52.**

Vds Sega Master System + 4 jx (Alex Kidd 2 et 4, Enduro Racer, After Burner).**Cédric GREGOIRE, 3, rue des Eglantiers, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.65.08.**

Vds nbx jx Nintendo NES : Alpha-Mission : 200 F, Tennis : 200 F, Top-Gun : 200 F, Rad Racer : 250 F, Mach-Rider : 200 F.**Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bat. K, esc. 1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds Sega 16 bits + jx + joy. Ach. Game Gear + jx + câbles et transfo. Ach. jx Gameboy 100 F max. Faire offres.**Mickaël, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Vds NES + Robo + pistolet + 2 man. + NES Advantage + 71 jx (que des top). Val. : 16 000 F, cédé à 7 500 F.**Laurent THOMASSIN, Mas de la Combe, 13750 Plan d'Orgon. Tél. : 90.73.10.18.**

Vds Megadrive jap. + 3 jx (Wonder 3, Fatman, Monaco) + Arc. Powerstick, état neuf : 1 900 F, port compris urgent.**Sébastien ROSZAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu dit Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Sega M.S + 10 jx (Golden Axe, Time Soldier). Px : 1 500 F ou avec écran mono., px : 2 000 F.**David FERNANDEZ, 37, rue André-Monrois, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.21.31.**

Vds Nintendo + 2 manettes : 490 F, Zelda II : 250 F, Megaman : 200 F, pistolet Duck Hunt, Super Mario : 510 F.**Smaël BOUDIA, 14, rue des Vignes-Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.44.47.**

Vds Gameboy complète avec 3 jx super (Gargoyle's Quest, Batman et Tetris). Etat neuf : 700 F.**Christophe BAIBOURDIAN, 425, bld Romain-Rolland, Les Templiers, A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.**

Vds Megadrive + Altered Beast + XDR + Shadow Dancer : 1 200 F. Vds Gameboy + Tetris + GG : 650 F.**Lionel LAMARCHE, 2, allée des Troënes, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.14.50.**

Vds jx Sega 8 bits et jx Nintendo à 1/2 px. Etat neuf. Vds Nintendo 8 bits.**Stéphane JOUAN, place Boucicaut, 61130 Belleme. Tél. : 33.73.10.56.**

Vds 6 jx SMS : Y's Alien, Miracle Warriors, zillion : 800 F.**Jérôme LE QUANG, 2A, avenue du Pdt Allende, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.24.14.**

Vds NES + man. + NES max + NES Advantage + 50 jx + journaux, le tt : 6 500 F (val. : 10 870 F).**Christophe GARNIER, 1, rue d'Armenonville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.50.**

Vds cartouches Vidéopac Philips pas cher ! sur Nantes et sa rég.**Olivier BIETRY, 7, avenue de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds NES + 10 jx + zapper + NES Advantage + abonnements + astuces : 1 699 F, urgent (déménagement).**David FERREIRA, 116, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.**

Vds cons. Amstrad GX4000 + 6 jx (Rob. 2, Navy Seals, etc.), val. : 2 490 F, vendu : 1 210 F.**Philippe BOCARD, 18, l'Erable 2, Plaimpied, 18340 Plaimpied. Tél. : 48.25.67.69.**

Vds NES + 5 jx (Tortues Dble Dragon 2, Mario Bros, Zelda 2, Catlevania). Px : 1 300 F.**Stéphane LAFENETRE, 77, rue du Bal Champêtre, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.13.59.**

Vds jx Megadrive : Golden Axe, Altered Beast, Super Thunder Blade : 150 F le jeu.**Didier TRIQUOIRE, 11, rue d'Ourches, bat. B, esc. H, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.21.07.21.**

Vds jx NEC : 190 F, vds Super Famicom + 2 jx : 2 490 F, ach. jx sur Megadrive et NEC.**Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Lotl, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds Core et MD et jx ou éch. ctre ST ou Amiga. Possède jx sur tout micro.**Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.91.97.**

Vds Neo-Geo + 1 joy + Ninja Combat + Memory Card + transfo 220 V-110 V : 2 800 F.**Jean-Michel SIQUIER, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.**

Vds Lynx + 11 jx + sacoche + sac + p. soleil avec not., btes : 2 000 F, aussi NES + link + cas. : 500 F.**Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Urgent ! Vds Bombuzal pour Super Famicom : 250 F.**Steve VETAIRE, 196, rue Marcel-Hartmann, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.17.09.**

Vds Coregrafx + quint. + 3 joys + 10 jx (Foot, F1 Triple, F1 Circus, Vigilante : 2 200 F ou éch. ctre Megadrive jap.**Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds nbx jx Megadrive jap. ou fr. entre 150, 300 F.**Hervé Bétremieux, 27, bld Maréchal-Vaillant, appt 5, 59800 Lille. Tél. : 20.86.03.56.**

Vds Sega MS + 9 jx (Dble Dragon, Mickey, A. Kid IV) ctre Nintendo NES + 2 jx ou NEC Coregrapfx + 1 jeu.**Olivier MARTIN, 12, rue Louvois, 26000 Valence. Tél. : 75.81.28.54.**

Vds jx Sega (Alex Kidd 3, F16 Fight, Wonderboy 2) : 170 F. Vds 30 jx NES (Turtles, Batman, etc.) de 200 à 250 F.**Sylvain DUBRULLE, La Croix-Rouge, 61310 Exmes. Tél. : 33.35.97.94.**

Vds SMS + 4 jx : 450 F. Vds jx SMS (Mickey, Ultima 4, etc.).**Jérôme CANS, 3, impasse Moundinats, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.32.34.**

Vds Megadrive franç. + 2 manettes pro 2 + 2 jx : Alt. Beast, S. Monaco GP. Px : 1 500 F (ss gar.).**Patrick AZCONA, 164, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.40.72.**

Vds Gameboy + Tetris + Mario + Gargoyles Quest + adapt. 220 (gar. 6 mois). Px : 950 F ou éch. ctre Mega.**Tony MENARD, 8, rue Wenceslas-Coutellier, salle des sports Gazeau, 60600 Clermont-de-l'Oise. Tél. : 44.50.32.73.**

Vds ou éch. jx Nintendo : Life Force, Dble Dragon 2, Mega Man I et II. Px : entre 300 et 400 F ou ctre Zelda I et II.**Florian MONTAUD, 14, rue Ginette-Neveu, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.41.63.**

Vds Sega 8 bits + man. + pistolet + 13 jx (Mickey, Wonder Boy 2 et 3). Px : 2 000 F.**Sébastien BONNET, 9, rue de Metz, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.91.54.98.**

Vds Golden Axe et Forgotten Worlds sur Megadrive. Px : 250 F. Vds Strider : 350 F ou éch. ctre Gynoug.**Arnaud LIMBOURG, 32, avenue Montaigne, 49100 Angers. Tél. : 41.87.25.65.**

Vds Supergraphx : 800 F + lect. CDROM 2 : 1 800 F + adpt SPG 300 F + 8 CD 200 F pce + Aldines, Ghouls'n Ghost, etc. : 200 F.**Alain BOBIN, ZAC de la Rotonde, 57160. Tél. : 87.56.52.56.**

Vds Sega M.S. + 4 jx (val. : 1 400 F), vendue : 1 000 F.**Stéphane NOUREUX, 19 bis, rue J.B.-Clément, 76410 Tourville-la-Rivière. Tél. : 35.78.50.48.**

Vds jx Nintendo 200 F, Life Force, Dragon Ninja, Duck Tales, Dragon Ball, etc. Cher. jx jap.**Didier BERTIN, Villa Igloo, quartier du Martinaa, 64270 Salies-de-Béarn. Tél. : 59.38.10.38.**

Vds sur Megadrive Battle Squadron + Altered Beast : 550 F, autres jx : 350 F : (Mickey, SMGP) .**Arnaud SCHMIDT, 18, rue Jean-Mermoz, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.61.63.**

Vds jx Mega D (tt form.) Sword of Vermi & Phan. Star 2 : 300 F pce (complets et frais port compris) .**Pascal HOARAU. Tél. : 56.45.37.23.**

NES 400 F + 2 jx 700 F ou 1 jeu 250 F : Days of Thunder, Super of Road, TBE.**Sébastien SARTIAUX, 1635, route Nationale, 59400 Fontaine Notre-Dame. Tél. : 27.81.45.88.**

Vds Sega 8 bits : 300 F ; 19 jx : 150 F l'unité ; lunettes 3-D : 175 F.**Fabien DUBOIS, 17, rue au Change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

Vds CPC 6128 coul. + 24 DK excellent état. Px très int.**Eric FOURY, La Vieuville Erbrée, 35500 Vitré. Tél. : 99.49.42.27.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + manu. + 7 jx (Zynaps, Skate Ball) : 2 000 F.**Nicolas HERCBERG, 23, rue de Rouen, 93450 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.79.03.77.**

Vds jx NEC : Jacki Chan, Gunhed, etc. Ach. PC Kid, Slatter Housse + sur Megadrive : Thun-Force 3, Sonic, etc.**Franck THERET, La Sigogne, Saint-Léonard-en-Beauce, 41290 Marchenoir. Tél. : 54.72.39.42.**

Sega 8 bits avec ou sans jx au choix : 650 F et 150 F le jeu.**Jérémy NICOLET, 6, impasse Balzac, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.49.53.**

Vds jx pour NES : Dble Dribble et Bayou Billy de 200 à 300 F (pratiquement neufs).**Ruddy GUILMIN, 47, rue Gustave-Courbet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.99.31.**

Vds NES (déc. 90) + Dble Dragon II + Super off Roam : 850 F.**David QUENEHEN, 21, rue de la Liberté, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.43.95.29.**

Vds SGFX + 3 joys + transfo + dbleur + 10 jx dont 3 SGFX : 2 900 F ou éch. ctre S. Famicom + 1 jeu et 2 joys.**Florent COURGEON, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds Nintendo NES 8 bits, 2 man., 13 jx Mega Man 2, Dble Dragon 2, etc., TBE, valeur : 5 200 F, vendu : 3 000 F.**Thiery BERUT, 6, rue de La Challe Pourpre, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 34.64.44.19.**

Vds pour NES : Zelda, Solomon'Key, Life Force, éch. ctre Buble Bobble + Batman (vds à 600 F) .**Alexis CHAFFOTTE, 122, bld de L'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.26.06.**

Vds Gameboy (TBE) + 6 jx (Batman, Dble Dragon) + mal. trans + éc. stéréo, etc. Px : 1 000 F (poss. vente sép.) (à déb.).**Brice BOREL, 5, rue du Docteur-Roux, 89210 Bellechaume. Tél. : 86.43.12.54.**

Vds cons. 16 bits Sega (TBE) + 16 jx dont : Dick Tracy, J. Madden Football, Ghouls'n Ghost, Mickey, etc., px : 3 000 F.**Brice VAN OOSTENDE, 39, rue de Champigny, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.70.20.**

Vds PC 7,2 Mhz, MSDOS en ROM, CGA + Tandy 16 coul., son : 3 voies + drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono. + man. + housse : 3 500 F.**Dominic REMY, Les Barreaux Blan, 81700 Puylaurens. Tél. : 63.75.24.80.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + Rapid Fire + 12 jx : Paperboy, Golden Axe, Shinobi, R-Type : 1 900 F.**Jean-Claude TAULIN, Traverse Chevalier, Les Grands Pins, bat. B4, 13010 Marseille.**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. d. + dbleur de joys + jx + badge Pin's poster : le tt : 1 550 F. Tél. : Julien POMPOSO, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tél. : 76.72.54.96.

Vds Gameboy ss gar. (nov.) TBE + 6 jx + revues, le tt : 1 290 F ou éch. ctre Megadrive jap. + jx.**Xavier LANCRET, 58, rue des Marronniers, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 69.38.49.35.**

Stop ! Affaire ! Vds Master System + 12 jx (Miracle Warriors, Golden Axe, Ultima IV, Psycho Fox, etc.) : 1 500 F (dans les environs de Lille).**Michaël THILLE, 1, rue Kléber, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.77.59.**

Vds orig. Amiga TBE avec bte et not. : 100 F pce, liste sur dem. + vds rev. pf Shinobi sur Genesis : 250 F.**Michel BOUR, 16, rue Auguste-Simon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Vds, éch. et ach. jx Famicom px entre 300 et 450 F.**Jean-Kristof MORICE, 25, bld de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.52.90.**

Vds Sega 8 bits comme neuve (gar. 6 mois) + 7 jx (Shinobi, Wonderboy I et II, Foot, Tennis, F1) : 1 400 F à déb.**Véronique ARTOIS, 7, av. du Belvédère, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.41.00.**

Vds Gameboy + 6 jx (Bubble Bobble, Nemesis) + câble Link pour jouer à 2. Vds : 1 000 F.**Nicolas PIEDNOIR, 18, rue Jean-Rouanne, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.69.76.**

Vds CPC 6128 + joy + téléchar. Minitel + 77 jx, val. : 5 000 F, vendu : 3 000 F.**Sébastien JEHLEN, 83, avenue Joliot-Curie, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.62.30 (répondeur).**

Vds jeu sur Nintendo NES Tortues. Px : 390 F, vendu : 200 F.**Denis BARBERON, 9, av. du Général-de-Gaulle, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.24.94 (ap. 17 h).**

Vds jx Gameboy : 120 F ou vds Gameboy + Gamelight + 10 jx + sacoche : 1 600 F. Poss. éch. ctre Gamegear + jx.**Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.**

Vds NES (av. tt l'ensemble) + 3 jx (Rygar + Trojan + DDragons II) + 1 man. NES Advantage : 1 000 F ou éch. ct NECSupg + jx.**Vianney BRANDIBAS, 2 bis, rue des Treize, 57000 Metz. Tél. : 87.37.38.33.**

Vds NES 89-90 BE : 11 jx (Batman SMB, Tortues : 2 000 F ou éch. ctre Megadr. jap. + 3 jx.**Alexandre PUIG DIAZ, 11, avenue d'Iena, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.20.58.60.**

Vds jx Gameboy à 150 F (Buraï Fichter, Forteresse of Fear). Urgent ! **Christofer VERONESE, 5, rue Auguste-Renoir, 38401 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.54.11.89.**

Vds carte NEC, 200 F pce, Klax, P47, Champion Werstler, F1 Circus, Puzznic, Gomola Speed, Spin Pair.**Guy DANTHONY, 243, av. Franklin-Roosevelt, 69120 Vaux-en-Velin. Tél. : 78.98.38.16 (ap. 20 h) ou 85.24.16.07 (août).**

Urg. vds Sega 8 bits + phaser + 8 jx (RType, Double D., Golden Axe, Out Run, Tennis Ace, etc.) : 1 500 F.**Laurent LEPAGE, 53, chemin des Tuileries, 69570 Dardilly (Lyon). Tél. : 78.43.82.91.**

Vds Sega M. S. + phaser + jx : Wonderboy 2 et 3, Psychofax, Alex Kidd, H.T.W., Indiana Jones, le tt : 900 F.**Michael LANUC, 7, rue des Frères-Lumière, 01240 Saint-Paul-de-Varax. Tél. : 74.42.54.31.**

Vds Matel intelevision + 6 jx (Astrosmash, Basketball, Armobattle). Px à déb.**David FOURNIER, rue des Cigales, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.41.65.**

Vds Sega Master + 4 jx (RType, Afterburner, Wonderboy II et III) : 1 000 F. Urgent ! **Chislain BILLAUT, 10, rue Corot, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.60.36 (ap. 19 h).**

Vds jx Gameboy : Castelvania, Gargoyle's Quest et Buraï Fighter de luxe. Le jeu : 120 F, les 3 : 330 F.**Sébastien BRUCKNER, 8, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.82.86.**

Vds jx Sega MS : 200 F (WB3, T. Ace, Shinobi, Psycho Fox, Dead Angle Y's). Console : 400 F. Poss. d'éch.**Julien BOURGES, 3, rue Nicolas-Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.19.07.**

Vds Supergrafx + 7 jx (Aldynes, G & G, etc.) : 3 500 F (ss/gar.), vds Néo-Géo + Cyberlip : 3 500 F (ss/gar.).**Julien FERRANDOU, La Bretonnière, 37190 Saché. Tél. : 47.26.86.53.**

Vds SMS + light phaser + 12 jx (Shinobi, Tennis Ace, Phantasy, Star, etc.) + joy Speedking : 1 700 F.**Benjamin ROBERT, 73, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.83.66.**

Vds jx NES : 250 F (Spy us Spy, Fester's Quest, etc.). Vds Atari 2600 sans transformateur avec jx : 400 F, BE.**Thierry GATELLIER, 10, rue du Docteur-Berthérat, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.67.73.**

Vds Megadrive + 6 jx (Sonic, Devil Hunter, Monaco GP, Gynoug, Magicalboy, Fire Mustang). Val. : 3 400 F, cédée : 2 000 F.**Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Vds jx Nintendo (Duck Tales, Méga Man 2, Skate or Die, Trojan, Bayou Billy, Super off Road, etc.) : 200 à 300 F.**Antoine DUVIEUXBOURG, 38, rue d'Arras, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.20.24.**

Vds Nintendo 2 man. + 6 jx + pis. Px : 1 650 F.**Jacques LECLERCQ, domaine de la Messegue, 24100 Bergerac. Tél. : 53.58.86.67.**

Vds Sega 8 bits complète, gar. (8/12/90), embal., not., 6 jx : 1 800 F sur Val-d'Oise.**Vincent LESELLIER, 45, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.53.27.**

Vds Mattel Intellevision + log., px intér. à déb.**Renaud PETIT, 4, rue Fernand-Labori, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.21.29.**

Vds Megad. jap. + 2 man. + 6 Megahits (Mickey, Sonic, Strider), le tt ss gar. en exc. état : 2 790 F vite !**Antonio MOLFESE, 1, rue Scuderi, 06390 Contes. Tél. : 93.79.22.95.**

Vds Megadrive jap. + 1 man. + Start Cruser et Thunder Force 2 : px : 950 F urgent.**Laurent RIGUET, 4, rue auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.12.91.**

Vds 11 jx : Coregrafx, Cityhunter, SCI, Ninja Spirit, etc. Px : 2 500 F ou 250 F pce.**Alban CURLIER, 110, rue des Grands-Prés, 95470 Survilliers. Tél. : (16-1) 34.68.24.67.**

Vds NES + 6 jx (Section Z, Bubble Bobble, Tennis, SMB1, Wizard and Warriors, Zelda 2) : 1 400 F, vds Gameboy + 1 jeu.**Yann CHARRIER, Rés. Sainte-Catherine, tour C, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.18.31.**

Vds NES avec jx : Bionic Batman, Mario 1, Castlevania + 1 man. + 1 man. Advantage, le tt : 1 500 F.**Nicolas ROUX, « La Basse-Ronze », Regnie-Dummette, 69430 Beaujeu. Tél. : 74.04.89.91.**

Ach. jx MD jusqu'à 200 F. Vds NES : 500 F, NES + 1 jeu : 600 F. Vds jx MD à partir de 150 F.**Stéphane LAPEYRE, villa Arantza, 64250 Aïnhoa. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds pour Nintendo nbx jx (Zelda 1 et 2, Batman, Tortues). Px : entre 190 et 300 F ou éch.**Nicolas LEGRET, 78, bld Meusnier-de-Querlon, 44000 Nantes. Tél. : 40.59.68.87.**

Vds Gameboy + 9 jx (Ducktales, Mario, Ice Hockey, Batman, F1 Race). Val. : 2 180 F, vendu : 500 F (1 580 F de gagné).**Martin FAUGIER, 18, rue Saint-Amand, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.54.66.**

Vds Nintendo 8 bits super état + 3 jx (Zelda 2, Puncht-Out, Faxanadu). Val. : 1 580 F, vendu : 1 200 F à déb.**Samuel TAIEB, 11, bld Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.19.24.**

Vds Gameboy + 5 supers jx (Gargoyle's, Tetris, Spiderman, Mario, Dble Dragon), TBE (ach. Noël). Px : 1 400 F, vds jx sur Metroïd Ikari : 150 F NEC.**Julien BANLIER, 10, rue Auguste-Rodin, 79000 Niort. Tél. : 49.09.25.60.**

Vds ou éch. jx sur Megadrive : Sword of Vermillion, Hellfire, Battle Squadron, Moonwalker, etc.**Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds jx Megadrive : GP Monaco : 150 F, Arnold Palmer Golf : 150 F ou les 2 : 280 F ou éch. GP Monaco ctre Alex Kidd, Golf ctre Sadow Dancer.**Mathias HAMARD, 2, rue Maurice-Ravel, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.99.41.43.**

Vds 2 jx Prowestling et Kung-Fu pour 350 F ou éch. ctre Probotector, c'est très urgent.**Sébastien TECHMANSKI, 5, villa des Hautes-Courantes, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.22.21.**

Vds jx NES off Road, Tortues, Zelda 1 et 2, World Catch, DD II, px : 250 F, Kid Ica, RCRRO Radracer, Punchout : 190 F.**Olivier CHARUEL, 16, rue Sadi-Carnot, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.23.79.**

Vds Master Sega + 15 super jx (Mickey, Phantaisy Star, Black Belt, etc.), le tt en TBE : 1 500 F.**Jean-François BARON, 8, place Pierre-Sémard, BP 287, 28005 Chartres Cedex. Tél. : 37.36.98.14.**

Vds Nintendo + 3 manettes + 15 jx fr. dont Mario 1-2, Zelda 1, Dble Dragon, le tt : 4 000 F.**Cyril YENE, 42, rue Vivien, 95270 Luzarches. Tél. : (16-1) 37.71.04.75.**

Vds jx Megadrive jap. + fr. (Eswat, Tiger Héli, Ghouls'n Ghost) de 150 à 275 F + adapt. jap. : 80 F.**Nicolas DESILLES, 11, impasse de Cernay, Chaumusson, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.17.35.**

Vds cartouche Megadrive pas chère, TBE.**Yohann WOLFF, 161, rue de la Pilaterie, 59700. Tél. : 20.72.26.74 (ap. 19 h et ap. le 7 août).**

Vds Turbo GT de NEC + 2 jx : 1 800 F (25/06/91) ou éch. ctre Famicom ou Megadrive + jx + joy.**Tho HOANG, 10, avenue Saint-Rémy, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.21.75.18.**

Vds Nintendo + 7 jx + 2 joy, pistolet : 2 000 F, vite, merci.**Steve GOLOSETTI, 100, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.32.55.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx (Wboy 2, Golden Axe, Alex Kidd, Mickey). Offre DDragon : 1 200 F, val. 2 000 F. Gar. TBE.**Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindbergh, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Vds Gameboy b. état + 5 jx (Chessmaster, Golf, S. Marioland) : 1 000 F.**Damien GRAPPIN, 143, av. Barthélémy-Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.94.98.**

Vds jx Sega M. S. : 100 F et jx Megadrive : 200 F (Strider, Basket, Ghouls'n Ghost, Populous).**Emmanuel CAZES, 19, rue Emile-Diverchy, 65430 Soues. Tél. : 62.33.09.65.**

Vds jeu Mega. D. : Eswat : 250 F. Vds cons. Sega M. S. + 8 jx (Shinobi, Golden Axe, etc.) : 1 600 F.**Marc OBIN, 83, chemin du Pavillon, 84120 Pertuis. Tél. : 90.09.77.32.**

Vds jx Megadrive 200 F : Shadow Dancer, Golden Axe, Eswat Rambo, Thunder Force 2.**Graham LE BRAS, 7, rue de la Cavée Haize, 76310 Sainte-Adresse. Tél. : 35.48.75.41 (ap. le 15 août).**

Mega affaire ! Vds Atari 520 STF dble face + manuel + jx + souris + joys, TBE : 2 500 F à déb.**Antony GRANIER, 31, rue de la Balise Saint-Séverin, 17310 Saint-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds cart. Nintendo Gost'n Goblins : 200 F, Bayou Billy : 300 F, Dble Dragon 2 : 300 F, Kung Fu : 200 F.**Vincent BOURACHOT, 126, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.27.33.**

Vds jx Superfamicom : 250 F, Populous, So Great Battle, Bombuzal.**Eric KREMP-BOUILLIEZ, 41, 3e Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds Megadrive jap. + 2 joys dont 1 pro 2 + 6 jx (Mickey, SMGP, Strider, etc.) : 1 600 F.**Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Stop vds Sega 16 bits jap. + 6 jx XDR, Alex Kidd, Altered Beast, Eswat, Ghostbusters, Mickey : 2 000 F.**Arnaud MARTIN DE SAINT SEMMERA, 31, allée de la Toison, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.09.**

Vds ou éch. jx NEC : rech. tripleur + 1 man.**Grégory CRISTELLI, chemin de l'Oratoire, 13210 Saint-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Vds Megadrive + 2 joy : 750 F ou + jx (Curse, Strider, Shinobi, Mickey), le tt : 1 750 F, vds aussi séparément.**Yann LE BORU, Lieu dit Bel Event Neuville Ferrières, 76270 Neufchâtel-en-Bray. Tél. : 35.93.35.79.**

Vds NES Action SET + SMB 2 (TBE) janv. 91. Px : 900 F ou éch. ctre Megad. (je donne 200 F).**David LOPEZ, 22, bld de la Manlière, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.24.66.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + rad. réveil + télé + nbx magazines, etc. : 4 000 F.**Ashih PAREKH, 1 à 13, parc de la Noue, bat. 2A, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.51.74.17.**

Vds ou éch. : Dble Dragon, Alex Kidd, Thel. S., Kung-Fu Kid, Rastan, Vigilante contre F. et F. II, Ghouls'n Ghost, Paperb., Alex Kidd, in Mirace.**Benjamin DELOTTE, 8 ter, avenue de Beaulieu, La Ville du Bois. Tél. : 69.01.25.85.**

Vds M. S. + 2 man. + 10 jx (Altered Beast, Rastan, etc.) (bte d'orig.), vente séparée.**Stéphane VEDANI, 23, rue Thiers, 51000 Châlons-sur-Marne.**

Vds Megadrive + 10 jx + 2 man. Px : 2 500 F (gar. 6 mois).**Emmanuel LANCELOT, 9, rue Jules-Poullot, 51100 Reims. Tél. : 26.09.74.20.**

Vds Megadrive jap. + adapt. 8 bits + joy + Super Shinobi, Golden Axe, Super Monaco GP, Ghouls'n Ghost : 2 000 F.**Jean-Baptiste QUARREZ, 91, rue La Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.**

Vds jx Megadrive fr. : (Moonwalker, Alex Kidd, Mystic Defender, Golden Axe entre 200 et 250 F.**Florent GARCIA, 6, rue de la Camargue, 26600 Pont d'Isère. Tél. : 75.84.56.39.**

Vds Sega M. S. + 8 jx (Wonder Boy 2, Rocky) + pistolet laser + man. (3 en tt) : 2 500 F.**Jérôme CORROCHER, route de Toulouse, 09130 Le Fossat. Tél. : 61.68.55.23.**

Vds Sega M. S. + 1 man. + 3 jx : Choplifter, Ultima IV, Golden Axe : le tt : 500 F.**Risika RANDRIANASOLO, 13 A, rue des Prés, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.08.04.**

Vds Nintendo + 3 jx + 2 joys. Px : 700 F (seulement) .**Jean-Paul VIEIRA, 2, ave. Violain, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.06.47.**

Vds Sega Megadrive jap. + 8 jx (dont 7 tops) + 2 man. (Pro 2) (ss gar.) + embal. : 2 500 F.**Grégory SILVESTRE, 25 bis, chemin des Prés de la Garenne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.97.72.**

Vds Nintendo + 2 man. : 350 F + 2 jx (Zelda I : 200 F et Tortues : 250 F).**Guillaume STOREZ, 80, rue Alexandre-Georges, 62000 Arras. Tél. : 21.73.20.28.**

Vds Supergrafx + 15 jx : 4 000 F (val. : + 5 900 F) ou éch. ctre S. Famicom ou Megadrive + jx.**Alain MENESGUEN. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.**

Vds NEC PC Engine + 4 jx (PC Kid, Wonder Boy II, New Zeland Story, Blodia). Val. : 2 350 F, cédé à 1 500 F.**Vincent FORTIN, 4, square Gay-Lussac, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.08.02.**

Vds Lynx (à réparer) + 3 jx + not. + accessoires. Faire offre.**Michael AMSELLEM, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.18.93.**

Nintendo + 13 jx (Mega Man 2, World Wrestling, Turtles, Link, Mario Bros 2, Dble Dragon II...) : 2 000 F.**Vincent GOURGUES, 6, clos du Pinquat, 33240 Saint-André-de-Cubzac, Lalande de Fronsac. Tél. : 57.58.18.66.**

Vds Nintendo NES + Mario Bros : 700 F. Urgent ! **Loris MARCHINI, 166, avenue Georges-Leygues, Le Paradou, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.44.44.**

Vds 11 jx Nintendo : 2 000 F ou au détail px divers 150 à 250 F.**Michael ROBERT, 16, lot. du Prince Noir, 33750 Camarsac. Tél. : 56.30.16.37.**

Vds jx NES Skate or die et Dragon Ball : 230 F l'un .**Matthieu REVERIER, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.**

Vds jx Nintendo Castelvania et Simon's jamais servi : 175 F pièce ou 300 F les .**Sylvain LUC, 1, allée des sorbiers, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.76.12.**

Vds NES + pistolet + NES Advantage + 13 jx : 3 200 F ou séparément : jx ou NES Advantage : 200 F et NES + pistolet + 2 man. : 600 F.**Araud PAPEGUAY, 209, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.55.72.**

Vds sur Nintendo : Robocop + SMB + Life Force entre 170 et 220 F.**Carl BUCHHOLZ, 11, rue du Plat, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.26.90.**

Vds sur Gameboy Fortress of Fear : 150 F, ou éch. ctre autre jeu sur Gameboy (env. liste).**Steve MARTY, La Dreche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Vds Nintendo + pistolet + 25 jx : SMB 2, Zelda 1 et 2, Metroïd, etc. : 5 000 F le tt ou 200 F le jeu, TBE.**Nathalie DUCAY, 126, av. du Général-de-Gaulle, 78600 Maisons Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.29.83.**

Vds Super Famicom + 2 man. + Mario 4 + Actraiser + Pilotwings : 3 000 F. Vds NES + 2 man. + 34 jx + pistolet : 2 000 F.**Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Vds K7 Nintendo pas cher, env. 200 F la plus chère : Zelda 2, Balkmanta, Trojan.**Raphaël BILLAULT, 24, rue d'Auvergne, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.25.29.**

Vds Nintendo NES + 2 manettes + 5 super jx (Zelda 1, 2, Gradius, Mario 1, Trojan), le tt à 850 F.**Jœ CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.68.**

Vds Supergrafx + 7 jx (Grandzork, Ghouls'n Ghost, etc.), vendu : 2 500 F.**Stéphane DENOYELLE, 1, rue des Charmilles, 74960 Cran-Gevrier. Tél. : 50.57.19.06.**

Affaire ! Vds Sega Master System + 2 man. + 3 jx (état neuf) (Chasehq, After Burner...), val. : 1 500 F, cédé à 800 F.**Eric BINAERIC, Brugnens, 32500 Fleurance. Tél. : 62.06.19.82.**

Vds jx Nintendo : Megaman 2 (300 F), Faxanadu (200 F), Robocop (200 F).**Frédéric AMROUNE, Les Flamants, bat. 2, Sainte-Marthe, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.60.19.**

Vds Coregraphx + 6 jx (F. Soccer ; M. Maze, P. 47) + 1 man., px réel : 3 190 F, vendu : 1 990 F.**Alexis PESINT, 16, rue Guillaume-Apolinaire, 77124 Crégy-les-Meaux. Tél. : 64.33.30.27.**

Vds Sega 8 bits TBE + 6 jx (Golden Axe, Shinobi, Wonderboy 2) + 1 man. + pistolet, vendu : 1 500 F.**Yves ARNAUD, 56, avenue Joffre, 92250 La Garenne Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.55.02.**

Vds PC 1512, SD mono, TBE : 1 800 F. Donne log., val. : 500 F + 50 D7 + livres.**Thierry FIEY, 18, rue des Tilleuls, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.63.63.37.**

Vds pour Megadrive : Altered B. (180 F), Hellfire (200 F), Elemental Master (200 F), Revenge of Shinobi (200 F).**Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds pour Megadrive (jap.) : Phelios, Fire Shark, Ghouls'n Ghost : 300 F pce.**Laurent CHENG, 3, rue Auguste-Gross, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.99.19.28.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 13 jx (Shinobi, Dble Dragon, Wonder Boy I, II, III, etc.). Vendu : 2 000 F, val. : 4 000 F.**Mathieu PREVOT, 67, rue Fred-Merten, 02120 Proisy. Tél. : 23.60.20.76.**

Vds jx Gameboy (Spiderman, Burai, Fighter de luxe) : 130 F pce (px à déb.).**Nicolas POULAIN, 5, rue des Cordonniers, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.14.86.**

Vds Nintendo + Super Mario 2 + Zelda 2 + Faxanadu + Simons Quest, le tt : 800 F.**Yannick GAILLARD, 20, rue des Abeilles, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.02.00.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joy + nbx jx et donne copies de jx + manuels + revues (val. : 5 860 F), cédé : 3 500 F, très urgent.**Geoffroy JULIEN, impasse des Chênes, Kermes, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.59.42.37.**

Vds jx Gameboy 150 F : Batman, Skate or die, Balloon Kid sur Sega R-Type + Kung-Fu Kid + Control : 300 F.**Nicolas PATOUNAS, 38, rue Philippe-Lebel, 50580 Portbail. Tél. : 33.04.93.23.**

Vds GX 4000 + 9 jx (Navy Seals, Robocop, Switchblade, Pro Tennis Tour) + joy + 2 man. : 1 900 F.**Clément GAILLARD, Comps d'Inières, 12850 Onet-le-Château. Tél. : 65.71.99.05.**

Vds Nintendo + 6 jx (World Cup, Gunsmoke), ach. 2 900 F, vendue : 1 700 F ou éch. ctre MD + jx.**Aymeric GUILLAS, 6, place Jean-Giraudoux, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.37.06.**

Vds NES + 8 jx : 1 800 F + zapper + rob. Vds Gameboy + 5 jx : 1 000 F. Vds jx NEC. Ch. jx pour NEC, NES jap., CD NEC.**Cyril ABITBOL, 1 bis, avenue de Lowendall, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.**

Vds Nintendo TBE + 5 cart. dont Dble Dragon II, Dragonball, Zelda 1, Ice Hockey : 1 190 F.**Franck WANECQUE, 100, allée Mi Regali, quartier Prats, route de la Gare, 83110 Sanary. Tél. : 94.07.68.58.**

Ayant lu courrier de Jacques Yvon, vds Matel Intellevision, px à déb.**Jean VALVERDE, 30, rue Titon, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.75.21.**

Vds Lynx + California Games (4 jx) + Slime World + pare-soleil + Comelynx, TBE : 800 F.**Richard RODRIGUEZ, 11, allée de béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds jx Megadrive (150 à 250 F). Ach. jx Famicom et Famicom. Cher. moni. pour MD jap.**Dany SEMHOUN, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds SMS + Wonderboy 1 et 3 + Hang-on + 2 jx secrets : 890 F le tt. Vds K7 Nintendo : 180 F pce : Zelda II et Track & Field II.**Mehdi KARA, Bellevue 039, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.86.07.**

Vds NES + 5 jx (Blade of Steel...). Px : 1 300 F.**Grégory KASTNER, 66, rue Bigarena. Tél. : 59.20.27.48 (ap. 20 h).**

Vds K7 sur NES : Rush'n Attack, Punch Out, Mario 1, Excite Bike et Kung-Fu : 200 F chacune. Urgent ! **Olivier SCHMITT, 30/3, rue de Strasbourg, 57730 Macheren. Tél. : 87.92.89.16.**

Vds Megadrive jap. de 6 mois avec 8 jx vendu 2 500 F, val. : 5 500 F, TBE.**Rodolphe RUMIZ, 28, av. de Gaulle, 78120 Gazeran. Tél. : (16-1) 34.83.07.34.**

Vds Lynx état neuf + alim. + Comlyn + 4 hits (Klax, B. Light, C. Game, MS Pacman). Px incroyable : 900 F ! Contactez-moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.56.24.**

Vds Vermillon (franç.) : 300 F, Aleste (200 F), Golden Axe (180 F), Hell Fire (180 F) sur MD.**Jérôme FARINA, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.**

Affaire ! Vds Supergraphx + 6 jx dont Ghouls'n Ghost, PC Kid, etc. + joy XE1 pro : 1 500 F port compris.**Olivier DASSONVILLE, 28 E, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.76.07.**

Vds Master System 2 + Control Stic + 4 jx (Wonderboy 2 et 3) (ss gar.), TBE, le tt : 850 F.**Tony DE SOUSA, 23, rue Lucien-Joubert, 41000 Blois. Tél. : 54.42.40.17.**

Vds NES avec pistolet, 2 man., 4 jx. Px : 1 600 F ou éch. ctre Sega 8 bits ou 16 bits avec jx dont Mickey.**Jean-Charles BOURVEAU, 52, Grande-Rue et rue Jean-Jaurès, 77130 Montereau. Tél. : 60.96.31.89.**

Vds Megadrive fr. + & jeu : Star-Control, TBE (gar. jusqu'en mai 92). Px : 1 000 F (à déb.).**Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.**

Vds Coregraphx + 6 jx (Batman, F. Soccer). Px : 2 000 F. Vds pour MD : Sh. Dancer : 250 F, Sword of V. : 400 F, man. Striker.**Ludovic PEPIN, 20, rue Emile-Zola, 59174 La Sentinelle. Tél. : 27.41.72.04.**

Vds jx Megadrive Altered Beast : 100 F et Shadow Danger : 250 F ou éch. ctre Mickey ou S. Monaco GP.**Benoît DIEUDONNE, 42, Ferme Basse Wahl, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.**

Vds NES + 13 jx + NES MAX + NES Advantage (dont SMB 1, 2, 3, Zelda 2, DD 1, 2), le tt cédé à 2 800 F, val. réelle : 5 600 F, le jeu 200 F.**David DUFOURNET, 14, rue Morvan-Lebesque, 51370 Saint-Brice Courcelles. Tél. : 26.87.16.44.**

Vds Megadrive + jx + Sonis + pro 2 (gar. 6 mois) + chaîne lazer et tuner digit., 2 K7, R.C. : 3 000 F, ss gar., urgent.**Geoffrey MARCANT, 30, allée des Charmes, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.65.84.**

Vds jx Sega MS Wonder Boy 1 et 2, Basket Ball, Penguin Land, Kenseiden, etc. (100 à 200 F).**Guillaume ou Raphaël PORTIER, 17, rue Saint-Symphorien, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.70.67.**

Vds Sega Master System + 6 jx (Alex Kid, High Teck), Thunder Blade, etc.), val. : 2 500 F, cédé à 1 500 F.**Alex LEFORESTIER, 79, rue de la République, 69170 Tarare. Tél. : 74.63.23.09.**

Vds Nintendo + pistolet + rob. + 2 paddles + 6 jx (Robocop, Mario 2, Tortues) : 1 500 F.**Olivier GUILLAUME, Les Bassots, rue de l'Ile, 25130 Villers-le-Lac. Tél. : 81.68.40.11.**

Vds Sega M. S. + pistolet + lunette 3D + 20 jx, val. : 6 600 F, cédée : 3 000 F, TBE (cause argent). PS : éch. ctre MD + man. + 9-10 jx b. é. (MD fr.).**Frédéric SCHWAB, 59, rue droite. Tél. : 68.65.02.80.**

Vds Gameboy + Tetris + Super Marioland + câbles, TBE (12/90) : 500 F, urgent.**Nicolas PINGNELAIN, 87160 Les Grands Chezeaux. Tél. : 55.76.71.68.**

Vds Gameboy + écouteurs + câble + Tetris + 3 jx (Super Marioland, Gargoyles Quest). Px : 1 000 F.**Julien ROUX, quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.**

Super ! Nintendo cons. avr. 91 + 88 jx pour 2 500 F (val. : 4 000 F), Supermario I et II, Robow., TMHT, B. Bobble, Tetris, Punchout.**Léonard RODRIGUES, 47, rue Victor-Hugo, 69002 Lyon. Tél. : 72.41.93.18.**

Vds Gameboy + 8 jx (Gargoyles, Dble Dragon) + adapt. secteur + banane reng. + écout. + câble liaison. Px : 1 500 F.**Gaetan RESLER, La Cochinais, 44260 Malville. Tél. : 40.56.47.45.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Alex Kidd IV, Tennis Ace, R-Type, Slap Shot, A. pro Football : 1 250 F à déb.**Khamphou SENGSOUVANH, 13, rue Cavenne, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.93.28.**

Urgent ! Vds Nintendo + 4 jx : Zelda SMB, Extebike, Ghouls'n Ghost + une cartouche (31 jx), TBE : 2 000 F.**David FRINGS, 36 D, rue de l'Yser, 79000 Niort. Tél. : 49.28.54.36.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Fort. of Fear et rev. of the Gator) + casq. + câble liaison TBE : 800 F.**Jérôme CAILLAT, 37, rue Lachmann, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.58.70.**

Vds Nintendo + jx + 2 man. + revue + trans. + péritel + 2 posters + catal. + gar. Px : 1 150 F.**Grégoire TRENADO, 7, allée du Bosquet, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.84.15.**

Vds phaser Sega + Marksman S. + traps. + Safari Hunt, le tt excellent état : 370 F (ach. mars 91) : 580 F.**Emmanuel COUPEY, La Houssaye, 50000 Saint-Georges Montcocq. Tél. : 33.05.89.40.**

Vds Atari 2600 + nbx jx + 2 man. : 1 500 F, list. jx ctre env. timb.**Véronique BERTEAUX, HLM n° 3, av. Dr-Rouanet, 82200 Moissac.**

Vds Gameboy de Nintendo + 2 jx : Tetris et Dble Dragon. Px : 500 F.**Dominique LASTRAYOLI, 1, bld des Chutes Lavies, parc de la Mongrane, bât. B, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.18.90.**

Vds K7 Sega : altered B., After B., Kung-Fu : 150 F, Rampage : 200 F, Cybershinobi, Shinobi : 300 F. Jx TBE.**Alexandre LAMON, 5, rue Ernest-Bonnet, 33810 Ambès. Tél. : 56.77.01.00 (ap. 19 h 30).**

Vds NES + Simon Quest, Mario 1 et Duck Hunt, Goonies II, Dble Dragon) : 1 200 F avec pistolet (ou ctre Lynx).**Nicolas LACROIX, 10, rue de l'espérance, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.23.37.**

Vds Sega M. S. 1 + man. + jx (Shinobi, Dble Dragon, Great Volleyball, Golfamania) neuve. Px : 700 F.**Rémi GENTILINI, 78, rue de Maubeuge, 59600 Vieux-Reng. Tél. : 27.67.98.63.**

Vds Sega 8 bits avec contrôle stick, câble, 6 jx (After Burner, Shinobi). Px : 1 300 F.**Damien BARRILLON, 2, rue Laure-Surville, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.17.87.**

Urgent, vds Nintendo + 9 jx (Dble Dragon II, Castelvania, Top Gun, Goonies, etc.). Val. : 4 100 F, vendu : 2 800 F.**Jean-Philippe ARNOULD, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.**

Vds Megadrive fra. + 6 jx (Sonic, Mickey, Truxton) : 2 000 F + 2 man. Vds aquarium 40 litres. Px : 320 F.**Anthony PREZMAN, 10, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.**

Vds ou éch. jx Sega MS (Wonderboy III, Rastan, Mickey, Italia 90, Basket Night). Px : 200 F le jeu.**Icare LUGASSY, 18, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 42.79.98.10 (ap. 18 h).**

Vds CPC6128 + impri. DMP2160 + nbx jx + joys + revues + trait. de texte. Px : 3 990 F à déb.**Emmanuel NICOLIC, Bourg de Tredion, 56250 Tredion. Tél. : 97.67.11.44.**

Stop affaire : vds portfolio/Atari + interface parallèle. Etat neuf. Val. : 2 100 F, vendu : 1 700 F.**Franck SAUPHANOR, 7, Les Larris Orange, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.20.54.**

Vds jx Megadrive : 250 F pce (Valis 3, Darius...). Vds Batman : 300 F + vds moni. Memorex : 1 000 F.**Kader. Tél. : 48.53.23.61.**

Vds jx Nintendo : Megaman 2 : 200 F, Kid Icarus, Kung-Fu, Lifeforce : 150 F + NES Adv. : 250 F (px à déb.).**Matthieu LANDREAU, 2580, Franc de Gayon, Cidex 24/01, 33480 Moulis-en-Médoc. Tél. : 56.58.20.15.**

Vds Supergrafx + 2 jx : Die Hard, Super Star Soldier, encore ss gar. + Sega (4 jx) gratuite : 1 000 F le tt.**Violette LOBET, 9, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : 93.13.85.81.**

Vds Sega M.S. + 2 man. avec 7 jx dont Hangon Fourmia Linterieur, cédé à 1 300 F.**Sébastien TERRANA, chemin de Rémoulins, 30210 Sernhac. Tél. : 66.37.19.39 (avant 11 h).**

Vds Sega M.S. + 4 jx (Gol Velvis + Alex Kidd, in Miracle World + Wonder Boy 3 + Captain Silver). Val. : 2 000 F, vds : 1 250 F.**Julien VANBOCQUESTAL, 326, rue des Rosiers, 59230 Rosult. Tél. : 27.27.94.30.**

Vds Sega M.S. : 450 F + 1 jeu et 2 man. excellent état.**Clément CHAUVIN, 7, rue du Docteur Laïnnec, 91860 Epinai-sous-Sémart. Tél. : (16-1) 69.39.49.01.**

Vds Matel Intellevision + nbx jx : 200 F à déb. ou ctre un jeu Gameboy.**Stephen SCHOTTE, 2, allée des Bruyères, 91360 Villemoisson-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.06.32.**

Vds jx NEC : PC Kid : 250 F, Energy : 200 F, Super Momo : 200 F ou éch. ctre Blue Blink ou Son Son 2.**Cedric BERGER, 7, ch. des Champs-Devant, 1233 Bernex, Genève, Suisse. Tél. : 020/76.71.495.**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 6 jx (Ninja, Tennis Ace, Golden Axe, Dble Dragon, Wonder Boy 3 + Ghoplifter (250 F le jeu). Px : 1 450 F.**Djanel ATFI-LARB. Tél. : 7, rue de Rome, 93000 Bobigny.(16-1) 48.49.77.65.**

Vds Megadrive (jap.) + 2 man. + 9 jx (Shinobi, Strider, Monaco, Thunder Force 3), exc. état : 2 700 F (ach. : 4 800 F).**Vincent THOMAS, rue Armand-Sabatier, Gendarmerie, 94190 Ganges. Tél. : (16-1) 67.73.87.80.**

Vds C64 + drive 1541 + imprimante MPS801 + lect. de cass. + nbx jx : 1 800 F à déb. Vds Gameboy + câble Link + 2 jx : 700 F.**Amaury DE MENTEN, La Fresnoye Rouillon, Flines-les-Mortagne, 59158 Mortagne-du-Nord. Tél. : 27.26.84.01.**

Vds Nintendo + 7 jx (Mario Bros I et II, Link, Goonies II, Bubble Bobble, Gyromite, Duckhunt) + pistolet + rob., val. : 2 500 F.**Emilie PERRAULT, 20 bis, rue Gustave-Lambert, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.95.08.**

Vds Sega M.S. complète (ach. début 91) + 2 jx (Alt Beast et After Burner), le tt en TBE : 500 F.**Louis-Achille DE WILDE, 2, rue du Docteur-Texier, 33230 Abzac. Tél. : 57.49.03.78.**

Vds zapper Nintendo : 200 F.**David GARNIER, HLM Le Messidor, bat. A2, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.03.56 (18 h 30).**

Vds NES + 10 jx, World Wrestping, Super off Road, Blades of Steel, Track & Field, etc. : 2 900 F ou vente séparée.**Arnaud PERENNOU, 21, chemin de Roz ar glin, 29000 Quimper. Tél. : 98.54.62.94.**

Vds Sega 8 bits + 10 cart. (demandez titres ou tél.) + joys + pistolet à 1 500 F (le tt). Px à déb.**Claire ou Julien ROCHEFEUILLE, 42, rue du Hameau, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.96.80.**

Super affaire ! Vds Nintendo (NES) avec 6 jx et zappeur (avec un jeu) : 2 000 F (6 jx : Metalgear, Gauntlet II...).**Alexandre GROSJEAN, 31, avenue de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.84.20.**

Vds Atari 2600 (TBE) + 24 jx + 2 man. Val. : 3 700 F, vendu : 1 500 F.**Nicolas BON, 11, rue des Templiers, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.00.69.**

Vds Sega + pistolet + 9 jx (Shinobi, Dble Dragon, Rambo 3) + man. Px : 1 300 F ou éch. ctre Megadrive avec 2 jx.**Raphaël DA COSTA, 73, rue de sartrouville, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.74.26.**

Vds NES + 5 jx (déc. 90) + zapper, le tt pour seulement 150 F.**Christian BRUNIE, 9, bld Maréchal-Joffre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 45.36.08.10.**

Vds Nintendo + NES Advantage + 2 joys + zapper + 8 jx (Super Mario I et II, DD II) + livres, gar. nov. 91 sur La Rochelle).**Damien CARRE, rue de Saintonge, 17540 Saint-Sauveur d'Aunis. Tél. : 46.01.93.99.**

Atari 520 STF DF + mon. coul. SC1425 + 150 disq (jx util.) + 3 joys + Racemaker (volant) : 2 500 F.**Richard LUSTEAUX, 25, avenue de la Frileuse, 91940 Gometz-le-Chatel. Tél. : (16-1) 69.86.94.79.**

Vds Matel Intellevision 5 jx (Bowling, Space Hank, Autoracing, Star-Strike, Horse-Racing), le tt : 200 F ou 1 jeu : 20 F.**Nicolas FINET, 26, rue Louis-Ganne, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.76.10.**

Urgent ! Vds Gameboy servi que 4 semaines, état neuf encore ss gar. Vds avec 2 jx pour 500 F.**Christine BOYER, 332, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.08.27.**

Vds M.S. Sega + 14 jx + contrôle stick + Rapid Fire Unit, TBE : 2 800 F + 2 man.**Jérémy DESPREAUX, 13, allée des Grouettes, 60700 Fleurines. Tél. : 44.54.13.46.**

M.S. ss gar. + 2 padles + Hang On et Safari Hunt en mémoire. Px : 400 F.**ALIOT. Tél. : 61.91.87.46.**

Vds ou éch. jx NEC (BE) : 190 F chaque (Super Star Soldier, Newzealand Story, Japan Warrior), les 3 à 490 F.**Philippe DIOCLES, 29, rue du Docteur-Ledouble, 37000 Tours. Tél. : 47.64.00.66.**

Sega : vds à 50 % du px d'achat 62 cart. et cartes M.S. (+ astuces). Liste + px ctre 1 tbre.**Bruno BERNOLD, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds sur NES Megaman 2 : 360 F, Off Road : 330 F, Tétris : 290 F, TBE ou éch. ctre Duck Tales, World Cup, Four Score.**Nicolas MAURY, 7, rue de Saint-Chéron, 28300 Saint-Prest. Tél. : 37.22.35.96 (après le 4.8.91).**

Vds Sega 8 bits, TBE avec le pistolet et 4 jx (Thunderblade, Hang-On, Golden Axe, Aztec Adventure), le tt : 1 200 F.**Sébastien VICENTINI, Fleux, 47600 Nerac. Tél. : 53.65.43.97.**

Vds jx Nintendo TBE : Tiger-Helli, Cobra Triangle, Tennis, Dble Dragon 2. Urgent ! **Martin BEILBY, Le Fief, 79160 Coulonges-sur-l'Autize. Tél. : 49.06.23.64.**

Vds 3 jx Nintendo : Bionic Comando : 250 F, Ghosbuster 2 : 250 F, Punch out : 200 F TBE.**Vincent BRUNA ROSSO, 17, rue augereau, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.44.36.**

Vds cart. Nintendo : Kung-Fu et Tiger Heli de 150 à 200 F (ou éch. ctre Megaman II).**Laurent DERRE, 58, rue des Collines, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.25.50.**

Vds Supergraphx + aldynes + SCI + péritel + transfo. + man. + 2 pins + magazines : 1 290 F, val. : 2 879 F, TBE, très urgent ! encore 6 mois gar.**Grégory ECRE, 16, rue Eloi-Serand, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.88.51.**

Vds CDROM 2 + 6 jx (2 CD) + adapt. CD/SGX + doubleur : 2 700 F (ss gar.). Ach. SFC + jx et Neo-Geo + jx. Px rais.**Por Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Vds Sega 8 bits + Rapid Fire + 10 jx (Danan, Wonderboy 2, Alex Kidd, Altered Beast, Thunder Blade) : 1 600 F.**Denis BORDIER, 72, rue d'Autry Saint-Brisson, 45500 Gien. Tél. : 38.36.72.74.**

Vds Megadrive fr. avec 4 jx. Px : 1 500 F neuf en carton orig.**André LEGU, 2, rue Dugay-Trouin, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.42.40.89.**

Vds jx M.D. : 200 F : Shinobi, After B. II, Ghouls'n Ghost, Ken, Last Battle.**Amaury RAVIER, 25, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.04.07.23 (W.E.).**

Vds Supergraphx + 4 jx (R-Type, etc.) + man. + quintupleur. Px : 1 990 F (en TBE ach. en janvier 1991).**Denis PHE, 43, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.01.34.**

Vds 2 jx Gameboy à 100 F (Golf et Marioland) ou éch. ctre 1 jeu Megadrive. Pas de frais de port. **Sylvain BERNARD, 6, rue Carnot, appt n° 3, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.90.18.**

Vds Master System + joy + Hang On + Secret Commando : 500 F ou éch. ctre Megadrive ou Gamegear.**Miguel RODRIGUES, 8, allée de La Quintinie, résidence de la Forêt, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.40.50.65.**

Vds jx Gameboy : 120 F : Super Mario, Pitman, Skate or Die, Burai Fighter, Pingouin Boy, Ponkotsu Tank.**Xavier GROSSETETE, 98 bis, bld Belle-Rive, 92500 Rueil-Malmaison.**

Vds MD franç. + 1 joy + 1 jeu à choisir (9 jx) + adapt. cart. jap. : 990 F. Vds moni. coul. : 800 F.**Stéphane GROSPERRIN, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54 (W.E. seule.).**

Vds NES + 3 man. avec 10 jx (Zelda 2, Mega Man 2, Bayou Bily, Fighting Golf, Tetris). Px : 2 200 F.**Thierry LELONG, 277, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 72.00.43.83.**

Vds nbx jx NEC entre 250 et 300 F. Ach. tt jx NEC à bas px. Cher. Splatterhouse, F1, TR-Battle, etc. .**Pierre CANCIA, Région Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds Nintendo + 2 jx : Batman et Mario Bros 2. Px : 300 F.**Laureen ARMENGAU, Les Bastides de l'Etoile, av. Marcel-Pagnol, 06610 La Gaude. Tél. : 93.31.48.54.**

Vds NES + man. Adv. + zapper + env. 40 jx, le tt : 9 000 F ou vte sép. poss. Vds adapt. jap. + 4 jx (dont SMB3) : 1 450 F.**Christophe PHAM-DANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.**

Vds Gameboy état neuf gar. 6 mois, env. 500 F. Cher. contact Gamegear dans le Var.**Emmanuel LASKAR, chemin de Pecaussier, (Fabres), 83136 Sainte-Anastasie. Tél. : 94.72.26.75.**

Vds jx Nintendo. Px : 200 F, Dble Drible (Basket), SMB, Volley-Ball, Galaga + vds man. NES Adv. Px : 200 F.**Laurent CHAUVET, 18, rue Alfred-de-Musset, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.31.56.**

Vds Megadrive jap. + 2 super manettes Pro 2 + prise péritel neuve ou + jx Mickey et Golden Axe. Le tt a 6 mois. Val. : 2 500 F, vendu : 1 500 F, cause punition.**Nicolas SANTIAGO, 8, av. Châtillon, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.13.69.**

Vds jx pour NEC : 200 à 250 F. Ex : Dark Legend, L of Tonma, Batman ou éch. sur Paris ou rég.**David ROULEAU, 69, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.35.92.**

Vds jx sur Megadrive jap. à 150 F l'un : Alex Jid, Rambo 3, Eswat.**Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil le Levant, R17, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.42.51.**

Vds Nintendo 8 bits plus 5 jx (Life Force, Skate or die, Gauntlet II, Wrat of the...) : 1 400 F.**Alexandre CAUMARTIN, 7, avenue de Savoie, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 30.70.68.34.**

Vds Mega ST2 4 Mo + SM 124 + Megafile 30 + Star LC10 + spectre GCR 3.0 avec ROM 128 Apple + 70 log. orig. : 18 000 F. **Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer-Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

Urgent ! Vds cons. Nintendo + 3 joys + 9 jx, TBE (SMB 1 & 2, Zelda 1 & 2, Kid Icarus, Track & Field 2...). Px : 2 500 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds cons. Sega M.S + jx + 2 man., Quick-Shot + Rapid Fire. Px à déb. **Sébastien BERTI, 45, Grande Rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. : 26.66.33.38 (tél. samedi et mercredi a.m.).**

Vds Atari 2600 + 6 cart. jx + transfo. + 2 man., état neuf, px : 700 F. **Jérôme DAIX, 2, rue Georges-Brassens, 27930 Gravigny. Tél. : 32.31.07.63.**

Vds Sega + 7 jx + 4 man. (Mickey) : 1 200 F (rég. parisienne de préf.). **Nicolas PIEDNOIR, 18, rue Jean-Rouanne, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.69.76.**

Vds Sega 8 bits complète : 400 F ou avec 2 man. infrarouges : 500 F. **Thami FOUKAR, 3/228, rue Paul-Chevreux, 57050 Metz. Tél. : 87.30.05.65.**

Vds sur NES SpyvsSpy (200 F) ou éch. contre 2 jx Gameboy (Dragon'slair, Contra, Fortressoffear, Kung-Fu Master). **Guillaume FAVINO, 17, rue D.-Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.95.08.**

Vds NEC Core + 7 jx (Formation Soccer, Ninja spirit, etc.) + quintupleur + 2 man. Px : 2 500 F. **Frédéric DUPREY, 74, avenue de Stalingrad, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.34.17.**

Vds jx NEC (PC Kid, Wonderboy 2, Operation Wolf et Dark Legend) : 200 F pièce. **Bruno GUEDON, 4, lot. du Roquet, 53400 Niafles. Tél. : (16-1) 43.06.31.26.**

Vds Megadrive + 2 jx (Altered Beast, Mystic Defender), val. : 2 100 F, vendu : 1 500 F. **David THENON, 11, rue Saint-Just, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.57.00.81.**

Vds pour Sega 16 bits nbx jx (Wonderboy 3 : 250 F), etc... **Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51.**

Vds Coregrafx NEC + dbleur + 2 man. + 9 jx (Devil Crash, Ninja Spirit) : 2 700 F à déb. ou éch. Megadrive. **Sébastien HOUALET, 1, allée du Calvaire, 14100 Lisieux. Tél. : 33.24.15.62.**

Vds K7 Nintendo (Turtles, Mario 2, Westemùania), tt à 295 F et Megaman 2 à 320 F et Zelda 2 : 295 F, aff. **Alexis RIONDET, rue du 8-Mai-1945, 69360 Solaise. Tél. : 78.02.81.49.**

Vds PC Engine NEC + CDROM 2 + quint. + 3 joys + 12 jx dont 4 CD, le tt : 4 000 F, c'est urgent ! **David CHIAVENUTO, 32, bld de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.53.30.**

Vds Sega 8 bits avec light phaser + 5 jx (Dble Dragon, World Soccer, etc.) : 1 800 F à déb., urgent. **Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.**

Vds Megadrive jap. (gar. juillet 91) + 5 jx : Shadox Dancer, Super Volley Ball, TBE : 2 100 F à déb. **Loïc CARRET, 25, rue Eboué, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.81.57.**

Vds Gameboy + écouteurs + câble + 16 jx, le tt TBE : 1 800 F (ou 100 F le jeu). **Romuald CLOMENIL. Tél. : (16-1) 48.25.71.62.**

Vds Sega 8 bits, 11 jx, pistolet 3 man. Px : 1 700 F. **Laurent BERNARD, 5, rue de Paris, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.55.67.**

Vds pour MSX synthé Yamaha SFK01 + clavier YK01 + cart. YRM102 et 104 : 800 F, ordin. Yamaha clavier défectueux, offert avec le tout. **Laurent AROMATARIO, 12, allée des Erables, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.91.49.**

Vds jx Megadrive : Rambo 3 : 200 F, Shinobi : 280 F, Myxtic Defender : 250 F, état neuf, jx fr. **Vincent LEPEZ, 98, rue d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.61.90.**

Vds Sega M-S + jx (Golden Axe, Shinobi, Tennis Ale...) + 2 man. + câbles : 1 800 F à déb. Vds jx TO8.8 : 13 F. **Stéphane MAIGROT, Les Maléties, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99.**

Vds cons. Lynx TBE avec 7 cart. (les 7 meilleurs du top), le tt pour un px raisonnable de 1 500 F (plutôt par correspondance, tél. s'il y a urgence). **Vincent ZENO, 28, rue Jules-Guedes, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.17.00.**

Cause départ vds A2000 + 1084 + 2 Megs + Airdrive, TBE, gar. 10/92. En + : 10 utils DAO + joy + jx : 7 000 F. **Olivier POUDADE, 19, rue de la Paix, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 47.42.91.06.**

Vds Nintendo (achetée déc. 90) + 2 man. + 3 jx + pistolet TBE peu utilisé. **Arnaud BRIZZI, 24, rue des Carrières, 68110 Illzach. Tél. : 89.51.14.03.**

Vds A2000 + mon. 1084S + ext. 2 Mo + carte PC XT + lect. ext. + 150 D7 (jx et util.) + revues. Px : 11 000 F. **Philippe MOUTTE, 46, route de Dourdan, 91470 angervilliers. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.**

Vds Megadrive + 3 jx (XDR, E Swat, Shinobi), ss gar. : 1 500 F. **Nils BRIARD, 159, avenue du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.58.87.41.**

Vds Supergrafx + 3 jx (Super Star, Soldier, Bloodia, Lode Runner) ss gar. (10 mois) ou ctre A500. **Cedric CUVELIER, 8, RN 45, Le Rosembois, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.**

Vds Nintendo + pistolet + 12 jx (le tt TBE) : 4 000 F. **Simon FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Sega + 40 jx + pistolet + joy Sega : 4 000 F TBE. **Olivier LEGOFF, 1, av. Maréchal-Foch, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.13.00.**

Vds Megadrive + 2 man. + 9 jx (Thunder Force 3, New Zealand Story, Super League, Dj Boy...), le tt TBE : 2 900 F. **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.34.04.**

Vds Sega 8 bits + pistolet av. 3 jx + Ctrl pad + Hang-On + F16 : 600 F. Vds jx 150 F pce. **Antoine BOURRET, 7, rue la Pérouse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.65.68.**

Vds NES de luxe en TBE + 23 jx + adap. jap. avec Super contra + NES Advantage, vente sép. poss. Px : 4 700 F. **Christophe ARDUINI, 36, rue Claude-Bernard, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.18.61.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Hang On et Operation Wolf) + light phaser, tt : 650 F. **David RONDREUX, rue Basse, 87440 Saint-Mathieu. Tél. : 55.00.31.45.**

Vds Sega + 3 jx (Hang-On, Tennis Ace, Shinobi) + 2 man. : 750 F. **Jérémie SUIRO, 31, bld Chanzy, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.51.61.68.**

Vds jx Megadrive : Mystic Defendeur : 250 F, Sword of Vermilion : 450 F (avec not. et bte). Bye. **Anthony TOUZET, 16, rue de la Bonnette, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.58.51.**

Vds Sega Master system : 500 F, excellent état. **Jérôme MONTOYA, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Slapshot, etc.). Px : 800 F ou éch. ctre Megadrive jap. ou franç. **Stéphane ALLARD, 11, rue Danton, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.57.00.**

Vds Supergraphx + 14 jx : M. Raheli, Formation, etc. : 3 000 F, Megadrive franç. : 900 F + jx : 200 F, Shinobi. **Farid BELAHLEM, 27, rue Philippe-de-Commuynes, 91900 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.29.47.**

Vds jx Megadrive Mickey, Mystic Defender, Strider, Moonwalker, E-Swat, Forgotten World : 250 F pce. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Nintendo TBE 89 + 9 jx : 2 000 F. Ch. Super Famicom à prix raisonnable. **Thomas BERGAME, 5, av. de Menival, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.75.71.**

Vds GA 8 bits + 2 man. + 4 jx (Alex Kidd), Rampage, Super Tennis, Phantasy Zone), janvier 1991, vendu 900 F. **Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.93.08.**

Vds jx NES, sans not. : Bionic, Commando, jamais ouvert : 350 F, Caslevania : 240 F, Track & Field 2 : 270 F, Rad Racer : 230 F, Ice Climber : 175 F, Foot : 175 F. **Charles VANNIER, 74, avenue de Lerins, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.24.36.**

Vds Lynx 700 F à déb. (2 mois) et jx : Gauntlet Electocop, Blue Lightning, Chips Challenge, Gates of Zen : 130 F (tt : 1 200 F). **Arnaud KRIEF, Tremblay-en-France, 93410 Tremblay. Tél. : (16-1) 48.60.54.10.**

Urgent ! Vds cons. Super Famicom + 2 man. + 2 jx + gar. 11 mois, cédée à 2 300 F (cause argent). **Nicolas MIECRET, 38, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.57.53.**

NEC jx à 250 F : W.C. Tennis, Veigues, shinobi, Aeroblaster, F.M. Tennis, Lost Labyrinth et Battleace (ss gar.). **Didier BANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.**

Vds Gameboy état neuf avec 4 grands hits (R-Type, Batman, Tetris, Gargoyle's Quest) avec not. et btes + valisette. **Fabien FAURE, 7, avenue de Triel, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.79.75.**

Vds Coregrafx (gar. 8 mois + quintupleur + 2 jx : Barumba et Ninja spirit : 1 200 F le tt. **Richard JONES-DAVIES, 41, rue Madame, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.11.92.**

Vds jx Nintendo : Megaman 2 avec not., abonnement : 360 F et Donkey Kong Classic : 190 F. **Cedric COLLEMINE, 155, rue de Boissise Vosves, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28 (ap. 18 h).**

Gameboy (ss gar. 6 mois), TBE + 6 jx (Fi-race), le tt : 1 000 F, vente séparée poss. **Kittysay PHOLVITCHITH, 3, avenue de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.**

Vds Nintendo (ss gar.) : 550 F ; Dble Dragon II : 300 F ; Tortues : 300 F ; Bobble : 250 F ou le tout : 1 350 F. **Thomas GUEDON, 7, square du Ponant, 17137 Nieul-sur-Mer. Tél. : 46.37.93.09.**

Vds Gameboy + 4 jx (Mario, Solar S), déc. 90 : 900 F. **Renaud LEQUENNE, 30, rue de la Paix, 53000 Laval. Tél. : 43.53.08.60 (W.-E.).**

Vds jx Sega : RC Grand Prix, Alien Synd., Chopl., Altered Best, Vigilante, Lord of the Sword et Basket Ball. Px : 180 F l'un. **Thierry GAUTHIER, 7, rue du Val Content, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 43.50.60.07.**

Vds cart. NES : Rygar : 180 F, TBE. **Frédéric DITSCH, 137, rue de l'Eglise, 57810 Maizières-les-Vic. Tél. : 87.86.64.56.**

Vds Budokan pour Megadrive fr. ou jap. Ach. le 1/1/91. Px : 300 F, not. en franç. **Pascal PROUIN, 26, place G.-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 10 jx (Captain Silver, Y's, Wonderboy II), val. : 5 100 F, cédé : 2 100 F. **Emmanuel VILCOCQ, 7, rue Gérard-de-Nerval, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.**

Vds carte AT 2286 pour Amiga 2000 (2 300 F) et nbx orig. Px : 50 à 120 F, liste sur dem. **Michel SCHUH, 38, avenue Busteau, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.70.78.**

Vds cons. Atari Lynx + 6 jx (Rygar, MPac-Man et autres nouveautés) + sacoche + autolynx + pare-soleil B1800. **Guillaume CHAVANON, 51, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.31.64.**

Vds Amiga 2000 + souris + émul. PC-XT + lect. 5 1/4 et 3 1/2, le tt cédé à 6 500 F. **Fabrice SAYADA, 11, avenue Henriette, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.63.38 (après 18 h).**

Vds Nintendo + 3 man. + 6 jx + pistolet + livre sur les trucs : 1 000 F. **Filipe MACIEL, 128, bd Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.38.75.**

Vds sur NES : zapper : 200 F, SMB1 + duck hunt, Bionic, SMB 2, S. Quest : 250 F (pce) ou ctre TMHT, Megamanidd, D. Tales. **Jérôme GROSSI, 48, av. Pierre-Brossolette, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.22.73.**

Vds jx NEC de 200 à 250 F (Super Foolish Man, Tiger Road, Marken Maze, Ninja spirit, Blue Blink, Kung Fu). **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Monit. NEC 2A Multisyne 800 X 600 neuf, px : 3 500 F (frais d'envoi inclus). **Michel SQUINABOL, Les Granges, 74310 Les Houches. Tél. : 50.54.51.66.**

Vds 6 jx Megadrive (Mystic Defender, Golden Axe, etc.), vds Sega 8 bits + 15 jx (Shinobi, etc.), vds Lynx + 6 jx, à déb. **Régis HAZERA, 7, rue Jules-Verne, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.21.67.**

Vds Super Famicom neuve + cordons + transfo. + F zero + Populus + Pilotwings, le tt : 3 300 F. **Daniel DEHERME, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.21.17.**

Vds Lynx portable + California Games + Blue Lightning + Zarlor Merc : 1 000 F. **Christophe TORKI, 4, rue Louise-Lesieur, 94700 Maisons alfort. Tél. : (16-1) 43.96.01.62 (ap. 19 h).**

Vds PC Engine : Sonson II, Chase HQ, Vigilante : 140 F pce (sur Paris SLT). **François AUGUSTE, 35, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.06.32.**

Vds Lynx avec 3 jx (Cal. Games, Blue Lightning, Electrocop) avec alim. b. é., le tt : 1 200 FF. **Jérôme DELLA SANTA, 15, bd Helvétique, 1207 Genève (Suisse). Tél. : (022)-736.78.45.**

Sega vds jx et console (Dble Dragon, American Baseball). Px à déb., vite. **Benjamin OLIVIER, 20, Le Prés des Eclosais, 01250 Jasseron. Tél. : 74.30.09.56.**

Vds Sega Master system + 2 joys + 9 jx + Tilts : 1 300 F (seulement). **Stéphane DONATI, 62, avenue du Parc, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.21.38.**

Vds cons. Nintendo + pistolet + jx et robot. Px : 700 F. **Emmanuel BAUSSENS, campagne Les Saules, ch. de Banon, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.14.07.**

Mega ST2 coul. (SC1425) + lect. ext. + rédacteur 2 + nbx jx, simulateurs, util., livres, etc. : 8 200 F. **Michel PITTACO, 19, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.20.67.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx : 900 F ! Vds MSX 64 K Canon + 5 cart. : 450 F ! **Mathieu REBILLARD, 17, rue Jean-Moulin, 71000 Mâcon. Tél. : 85.38.55.91.**

Vds Megadrive jap. + 2 joypad + 14 jx : Mickey, Final Blow, Moonwalker, etc. : 2 000 F urgent. **Lionel RUSTERHOLTZ, 47, boulevard du Lycée, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.44.11.87.**

Vds Nintendo. Px : 400 F avec 1 jeu : 500 F urgent ! **Cédric ROUILLE, Les résidences Les Rives de l'Yerres, rue Pierre-de-Coubertin, bât. B4, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.**

Vds sur Sega 16 bits Hellfire : 250 F et Battle Squadron : 350 F. Urgent ! **Nicolas BOUTIN. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds cons. NES pisto. + 4 jx : Zelda 2, SP Mario 2, Robocop, Duk Hunt : 1 090 F. **Murielle CARPENTIER, 139, avenue des Hautes-Loges, 59190 Hazebrouk. Tél. : 28.41.30.98.**

Ech. ou vds jx NEC, Batman, Hurricane. **Christophe LE GARREC, 1 ter, rue de Ker-Ys, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.54.75.**

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Blue Lightning, Chip's Challenge, California Games) : 1 100 F, tout TBE, 1 jeu : 150 F. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds phaser + Operation Wolf + Rescue Mission + Assault City pour Sega 8 bits, tt exc. état, port compris : 550 F. **Laurent MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.**

Vds jx Super-Famicom entre 300 et 350 F + rech. contacts pour éch. rég. paris. **Ludovic AUTHIER. Tél. : (16-1) 39.91.92.85.**

Vds Meg. jap. + 12 jx (Dicktracy, Mickey Mouse, Monaco GP, super Shinobi, Battle Squadron, etc.) + Pro 2, le tt : 3 990 F. **David BELLAICHE, 11, rue Louix-Choix, 95140 Garge-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.93.05.16.**

Vds Megadrive franç. (ss gar. + 4 jx (Budokan, Shinobi, Monaco GP...). Px : 2 500 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue Cesar-Franck, 78100 saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds Sega + 10 jx (Rambo, Tennis Ace) + 2 man. + L Phaser, le tt en TBE, cédé à 1 000 F (val. : + 3 000 F). **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.**

Vds Megadrive jap. gar. joypad, joys, 3 jx : Phantasie Star II, Golden Axe, The Strider. Px : 1 500 F. **Emmanuel DASSONVILLE, 7, avenue Jean-Jaurès, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.09.15.**

Vds NES + 5 jx (garantie 7 mois : 1 800 F) ou séparément, TBE, avec btes et not. Vds jx Sega MS. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds Supergrafx + 8 jx (Aero, Adynes, Grand Zork. Px : 3 400 F. Vds A500 + moni. 1084 : 3 600 F. **Sébastien BONTEMPS, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.**

Vds Megadrive jap. + 2e man. + Golden Axe + Mystic Defender + Fatman + Ghostbusters + câble Hi-Fi, TBE : 1 800 F. **François CLOUTIER, 34, avenue La Fontaine, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.55.25.**

Vds Megadrive fr. + 8 hit (Mickey, Monaco, Srider, T-Force 3, Battle Squadron, etc., nov. 90 : 3 200 F port compris. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue de Norphouse, 67150 Schaeffersheim. Tél. : 88.18.09.16.**

Vds Master System + pistolet + 2 joy + 14 jx (Shinobi, Afther Burner, Golden Axe), val. : 4 400 F, cédé : 2 700 F à déb. **Romain CHAULIAC, 8, Les Pendants du Rhodon, 78460 Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.23.85.**

NEC + CDROM + interface + 7 jx (3 CD), Formation Soccer. Ninja Spirit, Red Alert..., TBE : 4 700 F (à déb.) **Patrick DUPERTUYS, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.17.69.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx + pistolet (Cyb., Shi., Ult. 4, Fanta., Star, Aéri. Ass., etc.). Val. : 2 636 F, vendu : 1 000 F. **Grégory GORNAY, 2, rue Paul-Rollin, 77460 Souppes-sur-Loing. Tél. : (16-1) 64.29.71.87.**

Vds Sega + Light + 9 jx (Rambo 3, Hangon, Teddy Boy, Shinobi, Out Run, Labyrinthe, Dble Dragon, etc.) : 1 400 F. **Raphaël DA COSTA, 73, rue de sartrouville, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.74.26.**

Vds Sega M.S. plus 10 jx : Wonder Boy 1 et 3, Rampage, Rastan, etc., le tt : 1 500 F ou 130 F par jx. **Franck TUIL, 44, boulevard de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.67.78.**

Vds adapt. Sega 8 bits pour Megadrive + 7 jx (Ys, Spell Caster...). Px : 1 200 F le tt à déb. **Daniel CHARBIT, 24, rive de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.19.83.**

Vds Sega TBE + 17 jx dont R-Type, Out Run, Golden Axe, Chase HQ, Black Belt, etc. Px : 2 500 F. **Reynald HUSSON, 17, allée des 1001 Nuits, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.05.71.77.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Slap Shot, Dble Dragon), TBE : 1 000 F. **Hervé BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Marœuil. Tél. : 21.24.26.74.**

Vds Megadrive fr. + 2 jx + 1 man. TBE (gar. jusqu'en déc. 91). Px : 1 700 F à déb. **Nagib GUETTICHE, 7, rue d'Epinal ; 57290 Fameck. Tél. : 82.52.41.81.**

Urgent ! Vds Megadrive jap. + Last Battle + Golden Axe + 2 joys (dont 1 Arcade Power Stick) : 1 390 F. **Gautier DEBAILLEUL, 50, faubourg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.**

Vds Gameboy (TBE) + Tetris + Tennis + F1 Race + Nemesis : 990 F + vds jx Gameboy : Saiki Dai Boken, Revenche + vds jx ST. **Yann BACHELART, 19, rue des Fermes, Le Cormier, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.04.33.**

Nintendo 8 bits + 3 jx (Simon Quest, Super Mario 1, Ouck Hunt) + phaser + 2 joypad, ceci est urgent, TBE (garantis 8 m.). **Karim MOUSSOUNI, 22, rue de la Roseraie, 92360 Neudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.**

Vds pour Nintendo NES : Teenage, Mutant, Hero, Turtles (250 F) et Fester's Quest (200 F). **Raphaël RIAND, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.**

Vds Megadrive jap. + 8 jx + 2 man. : 2 800 F à déb. ou éch. ctre Gameboy + jx. **Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Vds console Vectrex + 3 jx + 2 joys : 800 F. **Laurent TORRE, 8, rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.70.94.**

Vds Megadrive fr. + 5 jx + 2 man. bradée 1 700 F. **Jean-Marie GIMENEL, 306, route de Seysse, 31000 Toulouse. Tél. : 61.40.75.78.**

Vds NEC + CD-Rom + 12 jx dont 2 en CD (Y's, Jbmurder) + télévision. Px : 4 500 F. **Laurent HERTENBERGER, 46, rue Square Montsouris, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.86.17.**

Vds Sega 8 bits + 6 cart. (Tennis Ace, Calif. Gam., R-Type...) : 1 200 F à déb. **Bruno PETIT, 1221, résidence La Tourelle, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.99.01 (ap. 18 h).**

Vds jx NEC : Down Load : 150 F, Barumba : 100 F. **Sébastien RINGLER. Tél. : 94.78.07.22.**

Vds Mega ST2 gonflé à 4 Mo + Megafile 30 + SM124 + Star LC10 + Spectre GCR 3.0 avec ROM 128 Apple + 70 log. : 20 000 F. **Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (Safari Hunt, Trap Shooting, Marskman Shooting) + jeu en mémoire + pistolet + lunettes. **Olivier GENOVESE, 10, impasse Isabella, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.77.45.**

Vds jx NEC C6 à 250 F pce + dbleur et joypas à 200 F + NEC 1 + 3 jx à 800 F. **Jean-François JOSNIN, 101 bis, rue du Lac Passay, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.30.33.**

Vds 1 jeu sur NEC Veigues : 240 F. **Antoine TOUSTOU, 30, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.38.90.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx, px : 600 F, vds aussi 3 jx PC Engine : 400 F. **Mourad LEGHLID, 71, rue Delissen, 59640 Petite Synthe. Tél. : 28.61.17.09.**

Vds Sega Megadrive + 2e man. + 16 jx. Px : 4 000 F. **Bertrand RICHER, 1, rue Lucien-Richardeau, Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.50.65 (tél. après 19 h).**

Vds nbx jx Nintendo entre 200, 250 F : Mega Man, Lolo, Zelda, Castlevania, Batman, Maga Man 2 : 300 F. **Lee SESANNE, chemin de la Fontaine Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 (tél. ap. 18 h).**

Vds 9 jx Sega : 1 000 F, 10 jx Nintendo : 1 200 F (bisous à Florence). **Fabrice BAUDOIN, 3, rue Jules-Lemaître, porte 202, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.03.89.**

Vds Sega (exc. état dans emb. d'orig.) + 3 jx : Wonderboy 3 + Vigilante + Enduro R. **Albertino DOS SANTOS, 43, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.37.34.**

Vds Megadrive franç. + 2 man. + 11 jx franç. et jap. (Mickey, Shinobi, Strider, etc.). Px : 3 000 F. **Philippe LEGRIS, 20, promenade du Pradeau, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.03.63.**

Vds Nintendo + 5 jx (SMB 1, Zelda 2, Dragon Ball, Galaga, Kung Fu), valeur : 2 761 F, cédé : 1 350 F. **Cyril POURET, Saint-Just-le-Martel, 87220 Bambournet. Tél. : 55.48.33.36.**

Vds Supergraphx franç. + 1 jeu : 1 600 F ou sans jeu : 1 500 F (ss gar.). Vds nbx jx NEC et SGX. **Jean-Marc LAHERA, Z.L de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 65.61.96.44.**

Vds Megadrive + 16 jx + joys. Val. : 8 500 F, vendu : 4 500 F. Vds mon. coul. 1084S, TBE : 1 400 F. **Valéry MAGNENAN, 4, rue Roger-Després, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.05.16.**

Vds cons. NEC PC Engine + 4 jx : 1 100 F, vds Super Famicom : 2 000 F. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds Lynx + Rygar + Calif. + Blue Lightning + Xenophobe, le tt en exc. état. Px : 1 490 F. **Stève BENERO, 137c, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.**

Vds Gameboy avec Tetris, Tennis, Gargoyle's Quest, Light Boy. Px : 750 F. **Raphaël TARDIF-CISTOLDI, 39, avenue de la Belle Gabrielle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.94.35.22.**

Vds Gameboy + Tetris + Mario + adaptateur 220 V : 500 F (rég. parisienne + Orléans). **Damien GANDOLFO, 2, rue de la Bécasse, 45100 Orléans. Tél. : 38.69.32.38.**

Vds Gameboy + 5 super jx (Gargoyle's, Batman) + sacoche + adapt. Val. : 1 700 F, vds : 1 300 F. **Nicolas BOUFFORT, 9, rue des Castors, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.73.08.**

Vds jx Nintendo : 200 F à 250 F ex. : Metroid, Castelvania, Kid Icarus, SMB 2, Goonies 2, Kung Fu, Megamian... ou éch. **Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 60360 Crèvecoeur-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.**

Stooop ! Mega affaire ! Vds Atari 1040 STF + périph. + nbx jx + joy + livres, le tt : 2 750 F. **Arnaud BLACHER, 7, résidence Bellevue, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.83.10.**

Vds Sega 8 bits, TBE avec 6 jx : 1 500 F. **Christophe JEANMONOD, Maillet, 74440 Mieussy. Tél. : 50.43.01.23 (ap. 18 h).**

Vds Super Famicom + câbles + adapt. : 2 200 F (f. de port à partager). Vds SMB4 : 470 F. **Cédric PETIT, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds Sega 16 bits, 6 K7, TBE : 2 000 F, Sega 8 bits, 9 K7, phaser divers : 1 500 F. **Lina SMITH, 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds jx pour NEC à 150 F : Tennis, Chase HQ, Super Star Soldier, Soccer, F1, Triple Battle, Bloody Wolf. **Louis RENOULT, 125, avenue Foch, Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.26.39.**

Vds jx Sega : 200 F pce : Golvelius, Ch. HQ, Phan. Star, Won. 3 ou donne 2 jx contre tous jx rôle sur M. Drive. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 2 pads + 6 jx (Thunder Blade, R-Type, Action Fichter, etc.), le tt cédé à 650 F. **Frédéric BELENCER, 61, rue Ledru-Rollin, 59210 Coudekerque, Branche Nord. Tél. : 28.64.89.08.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 7 jx TBE + revues. Px : 2 900 F. **Stéphane BLOIS, 33, rue Sainte-Cécile, 31470 Saint-Lys. Tél. : 61.91.47.19.**

Vds nbx jx NEC entre 150 et 280 F, jx Gameboy à 150 F. Rech. jx Megadrive à 200 et 250 F. **Jérôme BOUBCEAU, 29, rue Clavel, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.78.**

Pour Megadrive jap., vds After Burner 2 : 100 F + port. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds Nintendo + zapper + jx Megadrive (éch. poss.) + sticks NEC + dbleur. A bientôt ! **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds NEC PC Engine + 3 man. + quintupleur (dont XE1-pro et XE1 PC) + 6 jx le tt à 2 000 F, urgent ! **Didier MALENFANT. Tél. : (16-1) 46.55.85.37.**

Vds Sega + 4 jx supers à un prix fou : 1 000 F le tt. Avouez que c'est fou ! **Franck BOUCHER, 9, rue de l'Aiglon, 77148 Laval-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.96.76.33.**

Vds Sega Master System + Tennis Ace + Ultima IV, parfait état, ss gar. : 650 F (au lieu de 1 310 F). **Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.**

Vds orig. : Declic, Sega Arcade Turbo, Power Monger : 400 F, le tt ou 150 F chaque. **Stéphane CHENE, 14, rue Georges-Sand, 41000 Blois. Tél. : 54.43.23.21.**

Vds Megadrive franç. adapt. jap. + Altered Best + Mystic Defender : 1 600 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds jx sur NES (Batman, Dble Dragon 2, Zelda 1 et 2, SMB 2, Trojan, Castlevania, Punch Out, etc.) : 100 à 300 F. **Bertrand DETRE, 725, rue Adam-Grunewald, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.22.81.**

Vds jx Sega Master Alex Kid + Rampage, Golvellius, Transbot, Wonder Boy, I, II, III de 90 à 200 F. **Etienne EPRON, 43, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.09.66.**

Vds NEC + Rock On : 800 F. Vds jx NEC, Formation Soccer, PC Kid, Devil Crush, Jackie Chan : 250 F l'un. **Nicolas DUFERMONT, 1, rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.35.78.49.**

Vds Megadrive franç. + adapt. jap. + 9 jx (Shadow Dancer, Strider, Monaco GP), garanti : 2 500 F (sur Tours). **Guillaume NICAISE, 40, avenue de Beaugaillard, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.27.26.02.**

Vds Gameboy + 5 jx (Gargoyle's Quest, Dble Dragon, Castelvania), bas prix impossible. Vds sép. **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.**

Vds Nintendo + 9 jx (Super Mario Bros I et II, Zelda I et II) + 3 joys + livres. Px : 2 700 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds Sega 8 bits (neuve) + 1 jeu : 550 F ou éch. ctre Lynx ou Gameboy + jx. Vds PCW8256 + mon. + imp. + disk 2500. **Michaël LE DEIST, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Vds pour Megadrive franç. : Altered Beast, Budokan, Super Volley Ball et Tournament Golf : 260 F l'un. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds Supergraphx + adapt. 5 joy : 2 Pro I + 2 joy (état neuf) + 11 jx (Foot, Volley, Tennis, Triple Battle, P47...) : 3 500 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.25.02.00.**

Vds Nintendo + NES Advantage + 6 jx (Bayou Billy, Castelvania I et II, Rygar, Batman, World Wrestling (TBE) : 1 400 F. **Pascal BAGOT, La Grille Royale, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.** Megadrive jap. + 2 man. + 5 jx : John Madden AF + Monaco GP + Populous + Shadow Dancer + Super Shinobi : 1 800 F. **Cédric MARTIN, 63, bd Romain-Rolland, 77220 Gretz. Tél. : (16-1) 64.07.23.81.**

Vds Gameboy complète + 3 jx (Fortress of fear, Balloon Kid, Gargoyle's Quest), le tt : 890 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 36, rue des Grands-Champs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.98.12.**

Vds 50 jx NEC : 190 F chaque. Vds jx sur Neo-Geo : 800 F pce. Vds, ach. jx Mega, Famicom, NEC. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds pour Nintendo Robocop. Px à déb. **Lucas BRIAND, 25, avenue du Général-Leclerc, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.26.99.**

Vds Coregrafx (BE), avec 6 jx (Super Star Soldier, Ninja spirit, Son Son 2,...). Px : 2 000 F. **Benjamin MAGNIN, 65, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.40.40.**

Vds Megadrive JPN parfait état + 3 jx (Shinobi 2, TF 3, W-Rush). Px incroyable : 1 200 F ! contactez-moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.56.24.**

Vds Sega 8 bits + 10 jx : 1 500 F (déc. 90) à déb., TBE. **Laurent GIOT, Espace Duchamp-Villon, BP 1033, 76171 Rouen Cedex. Tél. : 35.72.10.75.**

Vds, ach., éch. jx Megadrive + vds jx NEC. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Gameboy + 4 jx + Lightboy + 4 accus, le tt : 1 000 F ou 900 F sans accus. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Mega-affaire ! Vds Sega 8 bits + 11 supers jx. Val. : 4 000 F, cédé : 1 000 F le tt en TBE. **Christophe LAFOREST, 145, rue saint-Denis, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.08.53.**

Vds Megadrive fr. + 8 jx (SMGP, Strider, Mickey, T-Force 3, Btt Squad), nov. 90, val. : 5 000 F, cédé : 3 200 F. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue de Nordhouse-Schaeffersheim, 68150 Erstein.**

Vds Megadrive franç. + 6 jx (Eswzt, Revenge of Shinobi, Battle squadron, etc.). Px : 2 800 F. **Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.**

Vds adapt. Supergrapfx/CD-Rom : 290 F. Ech. jx NEC I et II : SSS, Dieharo, GRG, Ninja Spirit, etc... **Sylvain CUSTAUD, 6, rue du Pont-Troué, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.64.70.**

Sega 16 bits + jx : Herzog Zweit, Shinobi + After Burner II : 1 500 F. **Igor SCHUPBACH, chemin des Amandiers 66, 1950 Sion Valais (Suisse). Tél. : 27.23.19.36.**

Vds jx Super Famicom : Mario, Bombuzal, Actraiser, Populous, SD Battle, Pilotwings, Bigrun, Gradius. Cher. Fzero, Final Fight. **Eric KREMP-BOUILLIEZ, 41, 3e Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.**

Vds NEC PC Eng. + 4 jx D Spirit, Chase HQ, Knight Rider, Drop Rock : 1 000 F. **Eric CIVIOC, 21, rue de Verdun, 21600 Longvic. Tél. : 80.66.88.71.**

Vds jx Megadrive franç. et jap. : Lernos, Koboxing, E-Swat, Hellfire, Twin-Hawk, S-League. Px : 200 F environ. **Charles QUATREBOEUFS, 9, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.23.**

Vds Sega 8 bits + lunette 3D + 7 jx (Wonderboy 3, Psichofox, Mickey Mouse...), TBE. Vendu : 1 180 F, très urgent. **Emmanuel VANDEHENDE, 6, rue de Saint-simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06 (à partir de 17 h).**

Vds Megadrive franç. (ss gar. 6 mois + 2 jx : 1 500 F. Ech. jx sur PC. **Gaëtan SEAU, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds Supergraphx + adap. 5 joy + 2 Pro I + 2 joy + 11 jx (Grand Zork 3, Battle, F1, Volley, Tennis, Foot) : 3 500 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.25.02.00.**

Vds Sega M.S. + LPhaser + jx (4 jx) + 2 man. Px : 850 F (TBE). **Alexandre GAUBERT, 5, rue de la Ceinture, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.03.51.**

Vds Atari Lynx portable Color Entertainment System + jx + aliment. Px : 800 F. **Laurent LHERM, 26, allée des Veneors, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.33.34.**

Vds pour Megadrive les titres suivants : Strider, Super Hang On, Sword of Vemillion, Altered Beast. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds Lynx + 4 jx : 860 F. Vds jx sur 520 ST de 50 à 100 F (Nantes + environ). **Olivier BIETRY, 7, avenue de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Vds nbx disks 5 1/4 pour PC 1512, jx de 100 à 150 F. **Vincent GENTIL, 18, rue du Pavé, Pontlevoy, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.53.25.**

Vds Megadrive fr. comp. jap. + Altered Beast + XDR : 1 500 F. **Lionel LAMARCHE, 2, allée des Troënes, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.14.50.**

Vds jx Sega, 16 bits, Fatman, Monwalker, etc. Px intéressant. **David COLLOMB, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.**

Vds K7 Megadrive franç. Rambo : 190 F, Ghosbusters : 200 F, Mrstic : 200 F, Eswat : 240 F ou le tout : 500 F. Vds K7 NES. **Hervé LUPATELLI, 410, rue Stalingrade, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.09.30.**

Vds Megadrive + jx (Thunder 3, Dick Tracy...) et ach. jx Super Famicom (Mario 4, Finalfight). Pos. Dariustwin. **Julien ROUSSET, Kergoff Le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Vds Nintendo TBE + 3 jx + pistolet + 2 man. : 850 F à déb. **Sébastien LOESENER, 16, rue Marcel-Sembat, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.18.64.**

Vds Sega Megadrive + 5 jx et 2 joypad : 2 000 F (Strider, Monaco GP, Joe Montana...). **Thierry, 6, cours des Juilliottes, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.33.68 (après 17 h).**

Vds Megadrive + 3 jx (Mickey, Revanche, Shinobi, Budokan) + 2 man. Px : 1 600 F (port inclus). **Sébastien PELLE, Segoule, 58270 Saint-Bénin-d'Azy. Tél. : 86.58.40.95.**

Vds Gameboy + 8 jx : 1 100 F. **Pierre HUREAU, 6, rue Paul-Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.99.23.**

Vds Gameboy + G-Light + Tetris : 300 F + 20 jx : Castelvania, Tennis, spiderman, Ninja, Dble Dragon, échecs, etc. : 100 F l'unité. **Jean-Claude KELFA, 33, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.63.32 (ap. 20 h).**

Vds cons. Nintendo : 500 F + jx Sega 16 bits + jx NEC. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Gameboy déc. 1990 + 2 jx : Lightboy, Piles (gar. 6 mois). Px : 1 200 F, vds jx Atari. **Frédéric RIVET, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.**

Vds NEC Coregrafx + 2 jx : 1 000 F. Vds jx Nintendo : 150 F l'un et jx NEC : 200 F. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds Game-Gear + 3 jx (Pengo, Columns, Super Monaco GP. Px : 1 500 F à déb. **Yann LE HER, 9, rue de la Station. Tél. : 47.33.10.33.**

Vds cons. Coregrafx + 1 joys (Pro 1) + 2 jx (R-Type, Klax) + 1 correcteur coul., le tt (TBE) : 950 F. **Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.**

Vds A3000, 3 Mo RAM, DD 50 Mo, vitesse 25 MHz + log. pro. orig. (Amigavision, Sculpt.). **Frédéric. Tél. : (16-1) 45.34.69.97.**

Vds Megadrive jap. complète + 4 jx : 1 400 F à déb. (sur Paris de préf.). **Raphaël. Tél. : (16-1) 42.67.55.00.**

Vds Megadrive + Thunder F3 + Gynoug + Ap. Golf + G. Efghost + Phantasy 3 + enceintes 2 X 4 w superbass + 2 joy : 2 500 F. **Burno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux – La Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Vds mon. coul. + MSX8020 + lect. disk 3 1/2 + 10 disks vier. + 7 livres pour MSX. **Christian DENECHAUD, 4, square Gérard-de-Nerval, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Vds 2 200 F : Sega 8 bits + 20 jx + lunettes 3D + pistolet (tt en TBE), cause : achat Supergrafx. **Stéphane MARGIOCCHI, 115, rue Jean-Jaurès, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.14.90.**

Vds Gameboy + 5 jx (Golf, Tennis, M. Bros, Batman). Vds aussi jx (Gargoyle's Quest, F1, Race, etc.) : 100 ou 150 F. **Hugues GOCHARD, 9, rue d'Euskirchen, 08000 Charleville-Mézière. Tél. : 24.59.32.74.**

Vds phaser pour Sega 8 + Op. Wolf + Assault City + Rescue Mission + port : 500 F. Vds jx entre 80-150 F. **Laurent MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.**

Vds Nintendo + NES Adv. + 6 jx (Cast. I et II, Bayou, Rygar, WW, Batman) : 1 400 F (val. réelle : 3 100 F), TBE. **Pascal BAGOT, La Grille Royale, Le Mesnil-le-Roi, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Vds Nintendo + 7 jx : 1 300 F ou éch. ctre Megadrive + 2 jx. **Charlie MARCELET, 4, place de la République, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 60.19.13.46.**

Vds PC Engine + 6 jx + XE1 PC : 1 400 F, Megadrive neuve + 1 jeu : 700 F. **Didier. Tél. : (16-1) 46.55.85.37.**

Vds jx Sega TBE : 200 F port compris : Alex Kidd 4, W 3, Chase HQ, Golden Axe, R-Type, Italia 90, Y's, Mickey, Afterbrun. **Frédéric ou Gérald SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.**

Vds jx NES : Top Gun, Rush & Attack, Mega Man, Gumshoe, Guovies, Ghost & Goblins, Dragon Ball. **Elton FRANSOVSKY, 3, rue du Président Desmars. Tél. : 40.12.43.01 (ap. 18 h).**

Vds Gameboy (avril 91) + câble + casque + piles + (Tetris) + (Ninja Turtle). Px : 600 F. **Okan IYSAL, 9, av. du 8-Mai-1945, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.71.27.**

Vds Sega 8 bits + 17 jx (Wonderboy 3, Miracle Warriors, Vigilante..., etc.). Sacrifié à 2 550 F au lieu de 5 000 F. **Sylvio HODOS, 162, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.20.53.65.**

Vds PC Engine portable GT + 5 jx : PC Kid, Legend of Hero Toma, etc., en bon état : 2 600 F à déb. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Vds ou éch. jx NEC : SCI, Ninja Spirit, Aldynes, Formation Soccer, Ghouls'n Ghost, Barunda, etc. **Gilles GAGNANT, 105, avenue Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.93.28.**

Vds 2 jx Sega sur Master System : Golden axe, Black Belt, neuf : 400 F les 2. **Lakdar HAMOUDI, 6, rue Ronsard, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.39.51.**

Vds Sega 16 bits jap. (ss gar.) + joy + Arcade Power Stick + 7 jx : Ghouls Insector, X Shadow, Dancer : 3 500 F. **Patrick PASQUIER chez Jean-Marc Herviou, 25, avenue Aristide-Briand, 93320 Pavillon-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.86.06.**

Vds pour MSX orig. cart. Game Master à 180 F, Q-Bert et World Golf : 100 F les 2. **Gabrielle LAINE, 25, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 40.89.04.41.**

ENVOYEZ VOS "TIPS", TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Votre machine : _____

Jeu concerné : _____

Votre âge : _____

NEC Coregrahx + 5 jx, S. gar. : 1 400 F + PC 1512 SD Mono + 3 1/2, int. + imp. 3160 etc. : 5 000 F. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 38.58.17.44.**

Vds NES 300 F ou avec 1 jeu Mario Bros : 500 F + vds jx NES : Goonies 2, CDS. Vania, Prowrest, Rusw AT. : 250 F l'un. **Hubert REMBAUX, 14, place de la Patience, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.05.67.**

Vds Mégadrive Jap. + 3 jx (Monaco GP, Fatman, WonderBoy 3 + Arcade Power Stick : 2 000 F à déb. Etat neuf. **Sébastien ROSTAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu Dit Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Or incorru : 150 F, Ghouls : 140 F, Knight Force : 130 F, Wild Streets : 150 poss. éch. Rech. Bat Cons. NES. Petit px. **Xavier GELARDI, 1274, Chemin des Cabrières, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.20.83 (ap. 17 h).**

Vds Game Boy avec 7 jx (TMNT, Dble Dragon...) le tt 1 600 F. Bon Etat avec sacoche. **Alexis GOUGEROT, 15, rue Charles-Mangold, 24000 Périgueux. Tél. : 53.54.58.47.**

Vds Nintendo + 9 jx (Batman, Gosbuster 2, Black Manta, Simon Ques) : 2 000 F (7 jx ss gar.). **Alexandre DURIEZ, 17, av. Sainte-Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93.**

Stop, Affaire ! vds Lynx + 10 jx val. : 4 250 F, sacrifiée à 2 050 F cause : PC AT 286 VGA. **Olivier, 36, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.58.79.**

Vds Lynx (gar. 1 an) Adapt. Prise + Comlynx + Pare-Soleil + adapt. Auto + Sacoche + Calif. Games. **Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds Game Boy complet TBE + transfo + 5 jx (Batman, Tennis) cédé : 900 F. Sérieux poss. vente séparée. **Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémard, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.50.96.**

Vds Sega Master System + 2 man. + 5 jx (Monaco GP, Slap Shot, Wonderboy II etc.) Px : 800 F + télé : 1 200 F. **Stéphane ALLARD, 18, rue Danton, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.57.00.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + Rapid Fire + Light Phaser + 7 jx (Goldem Axe, Deadangle). Val. : 2 795 F. **Sébastien GEREMIA, 30, Av. de Vigny, F.-Buisson, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.**

Vds Supergrafx + 5 jx (Aldynes, Battle Ace, Ghouls & Ghost, et). Px : 2 400 F, état neuf ss gar. **Olivier TURIOT, 7, rue Claude-Debussy, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.45.12.**

Vds Nintendo + man. NES advantage + 11 jx le tt en TBE. Val. + de 5 000 F, vendu : 2 600 F. **Fabien RETAILLAUD, 67, rue de Billancourt, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.49.59.**

Vds Cons. Game Boy Nintendo + 5 jx. Ach. en Jan. 91. Val. : 1 700 F, vendue : 800 F (TBE). **Romain DELTEIL, 7, rue de Runois, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.86.99.**

Vds jx NEO-GEO : Nam 1975, et Magician Lord : 1 000 F chaq. **Corentin RAUX, 9, rue d'Estienne d'Ornes, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.21.96.**

Pur Mégadrive, vds Wonderboy 3, K7 nve (cause dble emploi) : 200 F. **Franck POIDVIN, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.34.86.**

Vds Game Boy TBE + écouteurs + câble-Link + 7 Supers jx val. : 1 900 F, cédé : 1 300 F. **Laurent ROUSSET, 190, rue des Petites écoles, 69390 Charly. Tél. : 98.46.26.41.**

Vds NEC Cor + 8 jx (PC Kid, Gunhed, New Zeal, Heavy Un, Son SON 2, Dragon Spirit, Cyber Crossip 47). **Laurent AUBE, 33, rue L.-Blériot, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 34.61.14.71.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx (1 300 F), Gamboy + 1 jx (300 F), Lynx + 4 jx (1 400 F) ou éch. ctre A500 + écran coul. avec jx. **Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montagne, Fresneaux-Montcheureuil, 60240 Fresneaux. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds ou éch. ctre NEC ou Game Gear Lnx + Calif. Games + Hosse. Px : 999 F. Urgent, SVP. **Pierre CHARVERIAT, 36, rue Duquesne, 69006 Lyon. Tél. : 72.44.00.38.**

Vds PC Engine + 3Pleur + 5 jx (Die Hard, Vigilante, etc.) (Ach. en déc. 90) + carte Shoot Again : 1 500 F. **Anthony ADANJEE, 16, rue Alexandre-Parodi, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.40.60.**

Stop ! éch., vds jx sur Nintendo, Bayou, Billy, Top Gun, Soccer : 200 F l'un. A très bientôt salut ! **Jean-Baptiste PROTO, 3, ch. Jeu de Mail, Popian, 34230 Paulhan. Tél. : 67.57.62.71.**

Stop Affaire ! Vds Cons. Sega + 2 man. (1 control Stick) + 23 jx (Rastan, Shinobi, OutRun) Val. : 7 195 F, cédée : 2 900 F. **Julien BOUVET. Tél. : (16-1) 46.68.88.22.**

Vds jx Mégadrive (13) entre 200 et 300 F (Mickey, Gynong, Thunderblade, Dinamiteduke, Rastan, Ghoulsghost). **Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds NEC + 3 jx + dbleur + 2 joy à 1 300 F. **Jean DAEMI, 74, av. de Clichy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.84.07.**

Vds Nintendo + 4 jx, état neuf, ss gar. ach. : 1 800 F vendu 1 000 F. **Sylvain ISAMBERT, 26, rue Saint-Jacques, 76600 Havre. Tél. : 35.41.70.40.**

Vds Nintendo : 400 F + jx : 600 F. **Cédric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, Bât. B4, Rue Pierre-de-Coubertin. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.**

Urgent ! vds Sega (TBE) + 2 man. + 14 jx (Shinobi, Black Belt, Wonder Boy 3, Golvellius, California Game. Px : 2 000 F. **Alexandre FAIVRE, 17, place de la Liberté, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.69.33.**

Vds Nitendo (TBE) + 2 man. + 1 joy (NI5) + 8 jx (Turtles, Zelda, Silence Service, Punch Out) Px : 2 000 F. Val. : 4 100 F. **Sébastien FAIVRE, 17, place de la Liberté, 78310 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.69.33.**

Vds Game Boy avec Tetris, Ken, Kung Fu Master, Câble Video l'ensemble : 590 F. **Frédéric VEAUVY, 11, allée de la Fontaine, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.38.35 (ap. 18 h).**

Vds Sega MS TBE + jx B. Prx : (Golden Axe, Aldered Best Y'S, C. Games, Psycho Fox, Galaxy, Force, Golvellius). **Solal LEHEC, 9, passage Boudin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.08.11.**

Vds ou éch. jx sur Mégadrive Jap. Rambo III etc. **Cédric LIMOGES, Saint-Loup, 58200 Cosne-sur-Loire. Tél. : 86.26.22.87.**

Vds Amstrad GX 4000 + 2 jx + 1 joy. + 2 man. + prise Péri. ach. fév. 1991 (preuve) : 850 F. **Sébastien MACHERET, 70500 Villars-Le-Pautel. Tél. : 84.92.57.89.**

Vds Mégadrive jap. + 7 jx (Th. Force 3, Strider, etc.) + Pro 2 TBE : 3 000 F ou préfère éch. ctre NEC + CD Rom. **David KIEFFER, 1, rue Claude-Bernard, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.99.17.11 (ap. 18 h).**

Vds GameBoy (Déc. 90) B.E. + 4 jx : 1 000 F (à déb.). **Raphaël CHATRIAN, 2 bis, avenue Wilson, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 39.37.01.21.**

Vds Sega 8 bits + 16 jx (After Burner, R. Type, Double Dragon, Space Harrier 3D, etc.) + Lunette 3D : 2 000 F. **Fabrice PEROLARI, 339, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.26.12.**

Vds Nintendo + 2 jx (dble Dragon 2 et Simon's Quest) complete, gar. 6 mois : px : 850 F. **Nicolas RICHARD, CAMBRON. Tél. : 23.98.04.87.**

Sega 8 bits + 2 control Stick + Pistolet + Rapid Fire + 20 jx (Y'S, Ken., Spell, etc.) (val. : 6 000 F), px : 2 500 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-Le-Chatel. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds Amstrad GX 4000 + 12 de ses Meilleurs jx (Navy Seals) : 2 000 F Seulement ! Parfait état 1991. **Laurent BEYTLE, 30 A, rue Charles-de-Villeus, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Vds NEC PC Engine + joy Pad + 3 jx (Shinobi Veigues, Adventure Esland) Gar. 10 mois px : 1 100 F à déb. **Malik HAZI, 11, rue Henri-Say, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.70.99.**

Vds Sega Méga Drive + 3 jx val. : 2 600 F, vendu : 1 300 F. **Noël LEMOINE, 56, rue Pierre-Loti, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.89.21.**

Vds Gameboy + 2 jx : 400 F, vds jx Nintendo : 200 F l'un Batman Blades Of Stell etc. **Bertrand PERRET, 10, Impasse Saint-Joseph, 83400 Hyeres.**

Vds Atari 2600 + 2 jx peu servi Px : 400 F. **Gregory BARET, 1, rue Cabanis, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.82.99 (ap. 17 h).**

Vds Sega Mégadrive avec 5 jx version fr. Px : 1 800 F ou éch. ctre Super Grafx (M. neuf). **André EGU, 2, rue Duguay Trouin, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.42.40.89.**

Vds Sega 8 bits TBE gar. 1 an + jx : Altered Beast, Mickey Mouse, Great Basket, World Cup Italia 90 : 1 800 F. **Farid KADA, 3, rue de Tombouctou, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.46.54.**

Vds Sega Master System + 5 jx + 2 jx dans mém. + télé coul. 50 cm + péri. : 2 200 F. **Xavier DOUINE, 143 ter, rue Paul et camille, Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.83.38.**

Vds Cons. CBS coleco-vision Poss. d'éch. ctre jx ou utils Amiga. **Maxime GAY, Courzaoux, 39570 Lons-Le-Saunier. Tél. : 84.35.31.84.**

Vds Game Boy 6 jx Spider Man, Turtles, Mario Land, DDragon, Tetris, G Ovest. **Olivier TECHER, 27, cité La Grange-Roullet, 16440 Angoulême. Tél. : (16-1) 45.66.35.53 (le W.E.).**

Vds Nintendo + 9 jx + Zaopek + quickjoy val. : 3 000 F vendu : 1 500 F. **Marc ANCELIN, 2, quater, rue de Fontenay, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.42.01.**

Vds de tte Urgence Lynx avec Gauntlet, Electrocop, Gate Of Zen, California 6, Bluel. : 1 090 F. **Lino BERTOLI, 100, Chaussée de l'étang, 94160 Saint-Mande. Tél. : (16-1) 43.74.86.47.**

Vds Game Boy TBE (déc. 90) + câble de liaison + écouteurs + Tétris + Mario Land le tt : 600 F. **Vincent GEFFRIN, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.01.23.84.**

Vds Nintendo (6 mois) B état : 750 F avec (Super Mario Bros, Duck Wunt et le Pistolet) (Nintendo 8). **Franck BELLERINI, Place Paoli, Station Mobil, 20220 Ile-Rousse (Corse). Tél. : 95.50.08.75.**

Vds Super Grafx + 2 joys + 5 jx + vds NEC Cor Grafx + Joys + jx + Vds jeu Famicom. Px à déb. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Stop Affaire vds Sega, 8 bits avec controle Stik + Bttl Out Run + Cloud Master : 1 350 F. **Guillaume CHAILLEY, 74, allée de la Nattée, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.51.02.**

Vds Nintendo + 25 jx (SMB2, dble Dragon 2, Dragon Ninja, Simon Quest, etc. **Laurent PITTET, 243, chemin des Glyamis, 74380 Cranves-Sales. Tél. : 50.39.31.72.**

Vds Mégadrive + enceintes 2 X 4W + 2 man. Autofire + Devil Hunter + Populous + Klax + Get et Ghost + Apgolf : 2 500 F. **Bruno PIERRE, 7/115, résidence des Fontaines, Rue M.-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Stop Affaire ! vds Game Boy + 5 jx (Gargoyles Quest, Supermarioland, Tennis, Tetris, Golf) Déc. 90 ss. gar. vendu : 800 F. **Johannes BELLAROSA, 19, rue des Gallardons, Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.60.93.02.**

Vds Cons. Mattel : 400 F /ext. informatique : 400 F + 11 jx : 50 F PCE + Batterie électronique Mattel : 500 F + CB : 22*1200 F. **Willy RICHARD, 408, av. du docteur Jean-Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19.**

Vds 6 jx Master System (Shinobi, After, Burner, Golden Axe etc.). Etat neuf : 200 F le jeu ! **Olivier CELHAY, 2, rue Paul-Mieille, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.60.19.**

Vds 6 jx NEC 200 F. Vds Nintendo + 10 jx : 1 800 F ch. Jx Game Boy et Lynx. Rép. vite ! Bye ! **Emmanuel BERTIN, 126, rue du clos de Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.10.54.**

Vds Mégast 2, 4 Mo + SM 124 + Mégafile 30 + Star LC 10 + Spectre GCR 3.0 + 70 log. orig. : 16 000 F à déb. **Philippe CUDIA, 426, Cité du Noyer-Perrot, 77550 Moissy-Crammayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

Vds ou éch. pour Mégadrive : Ghouls' N'Ghosts, Revenge Of Shinobi, Mystic Defender, Thunderforce 3 : 300 F l'un. **Christophe BRIDOUX, 2A, rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél. : 27.24.52.50.**

Vds Mégadrive Jap. ss. gar. + 2 man. Joypad dont Pro 2 Autofire + 9 jx dont Golden Axe, Strider : 3 800 F. **Stéphane MARTORI, 2, rue Pipet, 38200 Vienne. Tél. : 74.31.77.03.**

Vds jx Sega 8 bits, 13 cttes : 100 F chaq. (Rambo, rocky W, Soccer, Aftern Burner, Zillion II + 1 light phase + 2 Matter. **Laurent PRECHAIS, 110, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.34.12.**

Vds Nintendo Luxe (Pist. + robot) + advantage + 35 jx : 6 000 F. Val. neuve : 10 000 F. **Annick VIROULET, 51, rue de Bourgogne, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.86.86.**

Vds Super Graphx + joy + Avplus + Get 6 + Granzort + Battleace + Jack Lechan + Superstarsolpier : 2 000 F. **Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.**

Stop Affaire ! Vds Game Boy + 3 jx : Tetris, Golf, Marioland. Le tt : 700 F au lieu de 1 100 F. **Vincent LIESSE, 2, rue Vincent-d'Indy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.41.01.**

Vds Nintendo + 11 jx (Zelda 1, 2, Metroid, Mario 1, Goonies 2...) /Revues + 3 man. + Rob + Zapper : 2 500 F. **Joannes PERRET, 66, rue Jean-Baptiste-Lebas, 59170 Croix. Tél. : 20.72.52.80.**

Vds pour Game Boy le jeu Spider-Man pour 100 F ou ctre l'orig. de Sherman M4 sur Atari ST. **Jacques-Antoine DURAND, 4, allée Pauline, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.55.38.57.**

Vds sur Nintendo 11 jx : Mega Man 2, Bubble Bobale, Off Road, DB 2. Val. : 4 200 F, vendu : 2 500 F ou séparé. **Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.**

Vds Lynx + 6 jx. Jx Mega Drive. Game B. NES. **Raphaël GRABARCZYK, 80, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.93.34.**

Vds NEC Coregraphx + 9 jx CSSS, Out Run, Darius +, Aérobl, Vigilante, Rastan, Darklegend, Palland, Jackie Chan) : 3 000 F. **Pierre CADEOT, 23, rue Montagny, 41100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.82.92 (soir).**

Mega ST 1, SC 1425, SM 124, 120D, Cumana, 1M, Haro Cop, Posso 3 1/2, 20 jx orig., 10 utils, env. 400 disks : 8 000 F. **Sylvain BAIL, 5, av. Louis-Blériot, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.32.36.02 (vers 18 h).**

Final Fight (Superfamicon) : 400 F (neuf). Ech. poss. env. argent d'avance. Ach. jx bas px. **Chris DE ZAN, Aiton, 73220 Aiguebelle.**

Vds Game Boy 2 jx Game Light : 1 100 F, port compris. Vds jx orig. sur STF. Vds 520 STF, BE. **Frédéric RIVET, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.**

Vds Mégadrive + Paddle + Arcade Power Stick + 5 jx : Shinobi, Monaco, Foot, Volley, Herzog. Etat neuf. Cédé : 2 500 F. **Frédéric JOUSSET, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vds Sega 8 bits 7 jx, 3 poignées, 1 accélérateur de Tir val. : 3 200 F. Urgent, vendu : 2 000 F (ach. déc. 90). **Christophe VEZIN, 35, rue du Général-Leclerc, 77540 Rozay-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.25.60.49.**

Vds Sega Mégadrive Fr. ss gar. + 1 man + 10 jx (Shinobi, Monaco GP, Strieder, Shadow Dancer) : 3 800 F. **Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.**

Vds Game Boy avec Vidéo-Link, Ecouteurs et 3 jx (Tétris, Batman et Gargoyle's Quest). TBE. 700 F. **Christophe BAIBOURDIAN, 425, bd Romain-Rolland, Les Templiers, A2, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.00.84.**

Vds jx Sega, ach. jx Game Boy : 100 F ou éch. jeu Sega ctre 2 jx Gameboy. **Limond HAC, 42, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.89.16.**

Vds Mégadrive (Jap) 2 joy, 1 jeu, Péri. : 900 F. Vds Gamegear + Mickey, Monaco. Cher. jx sur Super Famicom. **Julien ROUSSET, Kergoff Le Folgoet, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.20.92.**

Vds Cons. NEC PC Engine + 5 jx + 2 joy : 1 450 F. **Raphaël TABARY, 3, allée des Erables, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.79.80.58.**

Vds Portable 386 SX Goupil Golf, 1mb ram, 40 mb DD, Carte + écran LCD VGA, lecteur 1.44 + nbx log. : 15 000 F. **Paul FONTAINE, 14, Chemin des Loups Le Nieppe, 59173 Renescure. Tél. : 28.49.80.50.**

Vds 2 jx Game boy (Gargoyles' Quest et Amazing Spiderman) px : 150 F la pce. **Bertrand EGRAZ, 01430 Lantenay. Tél. : 74.76.31.70.**

Désormais introuvable ! Vds 451 et 2 en CD sur PC-Engine. Exc. état. Px : 400 F. **David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.**

Vds Sega + Phaser + 7 jx + joy : 1 500 F. Game Boy nve : 490 F Mo6 Thomson + 30 jx + 2 joy : 990 F. **Julien MARTIN, Labrie-Vignonet, 33330 Saint-Emilion. Tél. : 57.74.96.92.**

Vds Mega ST1 + écran mono et coul. + joys + nbx jx + émul. PC supercharger 1 Mo. ss gar. : 8 000 F. A déb. **Vincent VANNIER, 93, rue Coquerel, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.44.18.**

Vds ou éch. Coregrafx + 37 jx + dbleur + 2 man. ctre minimum 4 jx Sega Megadrive : 1 100 F. **Eric MAILLARD, 18, Square, Louis-Braille, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.60.09.**

Urgent vds NES + Punch Out + Link + Blades of Steel + Super Mario Bros + Bubble Bobble : 1 500 F. **Julien CAUWEL, 7, La Fontaine, Saint-Martin, 62232 Fouqieres. Tél. : 21.68.28.63.**

Vds, éch. jx sur Mégadrive, ts TBE, ch. contact. **Vincent DUPOUY, 28 bis, rue de l'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds Supergrafx + 5 jx + 2 joys. Etat neuf : 1 750 F. Vds Pamicom + jx + jx Comp. Px raison. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Sega Mégadrive Fr. (1-1-91) + man + cab. péri. + 2 jx (Act. Beast, Gh.'M, Ghost) Px : 1 490 F (val. : 2 339 F). **Stéphane LE BOUDER, 77, chemin des Bretoux, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.**

Urgent ! vds Gameboy + câble + lightboy + 5 jx. Val : env. : 2 000 F. Px : 1 100 F. **Aurélien CHITO, 03420 Marcillat-en-Combraille. Tél. : 70.51.63.81 (le w.e. seulement).**

Vds Game-Gear + 4 jx : 600 F le tt comme neuf cause achat Amiga ! **Stéphane BROUST, Le Pez, 33460 Soussans. Tél. : 56.88.78.56.**

Vds MSX2 Lect. cart. et K7 + nbx jx (dans la région). **Philippe DUVIN, 122, rue de Crimée, 13003 Marseille. Tél. : 91.62.78.30.**

Vds CD Rom NEC + interphase unit. + adapt. SFG + 7 CD (Wonder III, Red Alert etc.) : 3 400 F à déb. Urg. **Emmanuel VILLALBA, 55, rue Jean-Pierre Timdaud, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.02.13.**

Vds pour Sega 8 bits : Pistolet + 3 jx : 150 F, jx de 150 à 200 F : Y's, Zillion, Kenseiden. **Frédéric CROZAT, Village de Chabrits, 48000 Mende. Tél. : 66.65.14.59.**

Vds Game boy nve + 2 jx (Ballon Kid) : 500 F sans emb. d'orig. **Michel DEMANESSE, 9, rue de Gentilly, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.86.80.**

Dega : vds 50 % du px d'achat : 62 cart. + cartes. Liste Alphabet. + px, ctre env. tbrée. **Bruno BERNOLD, 9, rue de l'Helvétie, 74100 Ambilly.**

Vds jx Sega (the Cyber Shinobi, Alex Kidd, etc.) de 100 à 250 F Urgent ! **Sébastien HAZARD, 22, rue des Moines, 95630 Mériel. Tél. : (16-1) 34.21.51.56 (merc. ap. midi).**

Vds Gameboy + bte rang. + 7 jx (batman, Tortue Ninja) Ken) dble Dragon) val. : 1 700 F. Vds : 900 F. **Stéphane GROSPERRIN, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54 (ap. 17 h).**

Vds ach. éch. jx Mégadrive + vds Nintendo. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Game Boy + 5 jx : 1 200 F. Vds synthé Yamaha PSS680 Midi Stéréo Techno FM : 2 200 F encore neuf. **Hassan SAIDY, 12, av. Franklin-Roosevelt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.25.46.83 (ap. 17 h).**

Vds Supergrafx + 7 jx (Aldynes, Ninja Spirit, Shinobi). : 2 190 F (val. 4 200 F). **Julien BIGORGNE, 76, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.26.23.**

Vds Mégadrive jap. avec Pro1 et Pro2 + 6 jx : 2 400 F avec ampli : 3 100 F. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 20.70.51.50.**

Vds Supergrafx + Superstarsoldier, en TBE : 1 500 F. Rech. man. NEC et dbleur. **Azouz GUIZANI, 12, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds Console CBS Coleco : 300 F. Roller + Super Control. nbx jx 60 à 120 F. **Marc LE POTTIER, 30, rue Ph. Hecht, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.79.46.**

Vds Gboy + 4 jx (Tennis, Skate Ordig) + Gamelight + Piles + pochette + écouteur. Px : 990 F ou éch. ctre autre cons. **Jérémy JAILLOT, 52, rue de Gravigny, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.47.58.**

Vds GX 4000 + joypads + jeu ss gar. : 500 F. **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Vds Gameboy + 3 jx + câble + casque + bte + not. + piles recharg. + mag. Club Nintndo le tt TBE : 700 F. **christophe CASTAGNE, 20J, chemin de la Manne, 13800 Istres. Tél. : 42.56.97.93.**

Vds Sega Master-System TBE + phaser + nbx jx (Golden Axe + psycho Fox) le tt TBE : 1 200 F. **Grégory LETRIBOT, 56, rue de Villacoublay, 78140 Velizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.66.25.**

Vds jx Mégadrive Fr. Mickey, Gold. Axe, Bat. Squadron : 200 F l'un et Jap : Sup. Shinobi, Thunder 3 : 250 F l'un. **Luper ROUCH, 51, La Rialle, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.31.**

Vds NEC PC Engine + 6 jx (Cadash, Cyber Combat Police, Tiger road, P47, Barumba, Kung-Fu) : 1 200 F. **Jérémie COHEN, 6, impasse Geuffron, 94480 Ablon. Tél. : (16-1) 45.97.08.52.**

Stop ! Superaffaire : vds Mégadrive + Pro2 + 8 jx (Shadowdancer, Thunder 3) px réel : 4 045 F, cédé à : 1 500 F. **Igor ARVAI, 14, rue de Berri, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.62.23.26.**

Vds jx Super Famicom, Big Run, Great Battle, Gradius3, état neuf : 1 000 F les 3 ou 350 F pce. **René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél. : 21.77.76.87.**

Vds jx Sega 8 bits (rocky, Calif. Games, choplifter, Ultima IV, Ghost House, After Burner) : 130 l'un ! **Bye ! Tél. : Mathias AUBERT, 7, rue du Moraliste, 13126 Vauvenargues. Tél. : 42.66.00.82.**

Vds Néo-Géo SNK + man + transfor + jeu Magician Lord + Mémory Cars : le tt ss gar. : 3 000 F. **Stéphane TOEUF, 21, allée du Petit Trot, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.75.18.**

Vds Nintendo TBE (janvier 1991) + Mario Bros 1 + Zapper + Duckhunt + Zelda + Faxanadv : 1 000 F au lieu de 1 790 F. **Cédric VALOUR, 150, clos des Libellules, 73290 La Motte Servolex. Tél. : 79.25.96.86.**

Vds ou éch. sur Méga. D Altered Beast ctre Last Battle ou Burning force. Vds pour NES joy Ni5 : 130 F. **Charles-Edouard. Tél. : (16-1) 60.86.27.53.**

Vds nbx jx sur NEC. Tél. pour liste et px. Ech. poss. sur NEC-Cherc. Moto Roader 2. **Pierre CANBIA, Rég. Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (19 h).**

Vds jx Nintendo Mario Bross : 150 F, Mario Bross 2, Silent Service : 250 F pce avec nt. et bte. **Alain PERRAULT, 7, av. Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Amstrad GX 4000 + 2 jx + 1 joy + 2 man. + Per. Ach. en fév. 1991, val : 1 200 F, vendu : 850 F (le tt exc. état). **Sébastien MACHERET, 70500 Villars-Le-Pautel. Tél. : 84.92.57.89.**

Vds Gameboy + 8 jx à 1 000 F ou éch. ctre Linx avec : Califoni Game + Rygar + Electrocop. **Danny SOK, 4, rue Gérard-Philipe, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.18.86.**

Mégadrive + 12 jx Jap. + 1 joy : 2 500 F + Lynx + 10 jx : 2 000 Matecial neuf, gar. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81 (15 h – 17 h).**

Vds jx Superfamicom : Actraiser, Final Fight, Fzero, PilotWings, Gradius 3. Px : entre 250 et 450 F. **David DERAEDT, 211, rue de Paris, Lille. Tél. : 20.53.98.13 (ap. 18 h).**

Vds Supergraph + 5 jx : 1 900 F. **Laurent TOULOUYAN, 14, rue de Trouville, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.02.**

Vds NES + Adapt. + 2 man. + 3 jx (SMB 1 et 2, Duck Hunt) + emb. d'Orig. + Zapper px : 900 F + Port. **David LOPEZ, 22, bd de la Manlière, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.24.66.**

Vds jx NEC : Vataru, Splatterhouse, Gunhed. Rech. contacts super Famicom (du 15 au 31 juillet). **Benjamen NICAISE, 26, rue des œillets, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.65.39.**

Vds Game Boy + câble Vidéo Link + écouteur Stéréo + 7 jx. TBE. Px : 1 500 F. **Gaston PHAN, 4, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.04.54.**

Vds ou éch. jx Mégadrive Revenge Of Shinobi Mystic Defender fr. et Darwin 4081 Jap. **Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Vds Mégadrive Jap. + 6 jx + 2 man. : 1 600 F. **Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saëns, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds Sega Master System TBE + 2 jx. Px : 500 F. **Fabrice REVOL, 34, rue de Lorient, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.55.72.**

Vds Mégadrive F. Virgin + 4 jx (Moonw., Eswat. S. League) + gar. 26/12/91. TBE. Val. : 3 100 F, vendu : 2 500 F. **Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.90.27.**

“Six tops d’un block, c’est six tops non stop”

LA RADIO FUN, C’EST FUN RADIO.

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23,* écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

* 3,65 par appel

Vds Game Boy + 5 jx en TBE (ss gar. encore 7 mois) le tt : 700 F. **Sébastien BOUCHEZ. Tél. : 44.76.08.74.**

Vds Impri. MSX Philips NMS 1421, + moni. coul. Printel + jx MSX + joys le tt env. neuf. Fair O. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg l'Abbé, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.87.94.**

Vds Gameboy + 4 jx + acc. + pile recharg. : 600 F + port. urgent ! **Arnaud BOUTLE, 32, route de la Tréballe, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.46.21.**

Vds jx Sega 8 bits (Wonderboy 3, Alex Kidd 4, etc.) de 150 à 200 . **Tél. : Patrice JASZCZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. (16-1) 40.35.73.66.**

Vds Game Boy + emb. + 5 jx. TBE complet + transfo. Cédé : 900 F. poss. vte sép. ou éch. ctre autre Console. **Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémard, 94120 Fontenay-ss-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.50.96.**

Vds pour Mégadrive Battle Squadron : 350 F et Hellfire : 280 F les jx sont en exc. Etat ! à saisir ! . **Nicolas BOUTIN, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds Mégadrive Fr. + 6 jx (Ghouls & Ghost ; Revenge Of Shinobi ; etc.) px : 2 650 F (de préf. rég. Nord). **Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.**

Vds Sega Mégadrive Fr. + 1 jeu (Altered Beast) ss gar. TBE. Px : 1 200 F, Port compris. **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.**

Vds Tournament Golf, Super Volley Ball, Golden Axe sur Mégadrive fr. : 700 F les 3, 250 F l'un. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds pr. SGX : G'N'G : 300 F, Btle A : 300 F. pr NEC : Thund. B, Ninj. Wa, Rabiol, Op. W, Aft. Bur, Fitripple : 200 F pce. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Mégadrive Fr. (ss gar) + Arcade Power Stick + 1 man. + 9 jx + adapt. jx Jap. val : 4 984 , cédé : 3 000 F. **Alexandre de GOUVEIA, 45, av. des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.12.49.**

Vds Game Boy + 2 jx 500 F à déb. + vds jx sur Amiga de 50 F à 70 F, vite. **Noël HOUARD, 31, rue de Concy, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.55.49.**

Vds nbx jx Megadrive (Moonwalk, Bat, Squadron, Budok, Whip Rosh, Soccer) 200 à 250 F. Poss. d'éch. **David MALLET, 16, rue du Chabry, 83360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds jx NEC (Thunder Blade, Ninja, Warrior) et Junction sur Mégadrive et jx sur cons. Atari. **Christophe GERMAIN, 8, rue du Général-Moreau, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.12.00.**

Cart. Mégadrive : Mystic Defender, Truxton, Budokan : 200 F pce. **Cyril HAMMELET, 85, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.88.08 (ap. 20 h).**

Urgent vds Mégadrive Jpse + 7 jx (Space Harrier + World, Cup Soccer + Goulstsandgosts + Budokan, etc.) : 2 000 F. **Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.**

Vds Gameboy + 4 jx + Gamelight + Sacoche le tt : 1 000 F. **Ludo CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38 (ap. 19 h).**

Vds Sega Master System + E. Swat + Dynamitendux : 700 F ou éch. ctre Gameboy + 4 jx. Dans Valenciennes. **Arnaud POTIER, 09, rue Emile-Zola, 59199 Hergnies. Tél. : 27.25.28.41 (ap. 18 h).**

Vds Mégadrive. jx Shinobi, Populus, GP Monaco, Mickey. Altered Beast. Etat nf (gar. déc. 91) vendue : 2 500 F. **Pascal LASSERRE, 9, av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.03.94.**

Vds Cons. Sega 8 bits + 3 joys + 6 jx Shinobi Galaxy. F California.G Val : 2 000 F, cédé 1 150 F. **Guillaume JOURNADE, 4, rue de l'Eglise par Mortagne, 17290 Thaire-d'Aunis. Tél. : 46.56.17.23.**

Vds Gameboy Etat neuf + 5 jx (Ninja, Turtles, Batman, In Your Face, Golf) px : 800 F (Port inclus). **Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandiat.**

Vds Mégadrive fr. + adapt. Jap. + 8 jx Thunderforce 3 + monaco GP + Shadow Dacer + Afterburner : 3 900 F. TBE. Ach. 10/90. **Cédric BEAUGER, 28, rue B. Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.94.69.**

Vds jx Gameboy : Gargoyles Quest Golf à 150 F un ou 250 F les 2 ou éch. ctre Batman ou autres les 2. **Régis FAVAREL, Le Fraysse-Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

Vds NEC1 + nbx jx dont : Form Soccer, Jacky Chan, Populous et éch. ou vds ou ach. jx. A bientôt ! **Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.91.97.**

Vds Nintendo 8 bits + 3 jx : 600 F TBE, éch. sur SFC. Rég. parisienne et Paris. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Vds Sega 8 bits +2 control Stick + 2 Rapid Fire + Pistolet + 20 jx, état neuf (val. : 6 000 F), vendu : 2 500 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-Le-Chael. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds Mégadrive Fr. (28/12/90) + 2 joys. + 5 jx (catch, F. Americain, Golf) Le tt : 2 500 F, urgent. **Nicolas BECHAC, Fougeu Attray, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.39.80.66.**

Vds jx Mégadrive fr. Space Harrier 2 et Herzog 2 : 185 F. L'un et 320 F les 2. **David BRETON, 5, route de Pomerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds Mégadrive + monaco GP, Mickey, Tatsujin, Space Harrier 2, Last Battle. : 1 400 F à déb. **Michaël SILLIARD, 1 bis, bd de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Vds jx NEC, Superfamicom et consoles 16 bits. Ach. aussi jx. **Stéphane, Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds A2000B + 1084 + Kit + 2 Elec + joys + souris + jx + logs (Dpaint 2, Gfabasic) + Docs neuf : 12 000 F vendu : 6 700 F. **David HERTZBERG, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.42.99.**

Vds Supergrafx + Adapt. CD + Ghouls and Ghosts + Battle Ace (Etat neuf). + jx NEC + jx CD (TBE) : faire offre. **Laurent JUANOLE. Tél. : 66.64.27.04 (ap. 18 30).**

Vds A2000 B + 5 1/4 + 2 X 3 1/2 + Mon. coul. + jx : 8 900 F. **Thong SYSAATH, 1, Square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.**

Vds Sega MS + 5 jx (v : 2 600) : 1 300 F ou éch. ctre PC Engine + 3 bon jx. Ach. aussi PC Engine + 3 jx : 1 200 F. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds Nintendo TBE (01/91) + 7 jx (SMB1,2 + Tmht + Duck Tales + Mega Mana etc. + Zapper val : 3 000 F, vendu : 1 700 F. **Sébastien DOSIERE, 10, rue des Ogiers, 59170 Croix. Tél. : 20.89.23.94.**

Urgent ! vds Nintendo + 9 jx + joys TBE (SMB 1,2 ; Zelda 1,2 ; Track and Field 2 ; Kid Icarus etc.) Px : 2 500 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-Le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds ou éch. jx Game Boy : 120 F. Vds jx NEC : 200 F. Vds jx Nintendo : 150 F. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds jx NEC PC Engine Cadash Out Run Aldynes Ghouls'N'Ghosts Bloody Wolf de 200 F à 300 F ou le tt : 1 200 F. **Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Vds Nbx jx Nintendo : TMAT, Lolo, Ikari, Warrior, Dragon Ball, Rush'Nattack. Ech. poss. **Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Vds Sega M.S. + 4 jx. Px très inter. (ss gar. : 6 mois). **Viviane. Tél. : 26.36.66.81 (ap. 18 h).**

Vds Sega + 10 jx + 3 joys : 2 000 F. **Jean-Yves LAMPLA, 53, rue Ledru-Rollin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.79.88.**

Vds jx sur Méga Drive : Alex Kid, Shadow Dancer, Gain Ground : 250 F pce ou 400 F 2 jx ou 600 les 3 jx. **Shinich MANRIKI, 33, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.34.20.**

Vds A2000B, mon. A1084, HD GVP 40 Mo, ext. 2 Mo, Kit Faastrom, drive interne A2010, 150 disks, emb. d'orig. Px : 16 000 F. **Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76.**

Vds sur Nintendo Ponkey K. : 120 F, Mach Rider : 200 F, Mario : 200 F, Dead Angle + Phaser (M. System) : 200 F. **Stéphane LAPEYRE, Villa Arantza, 64250 AINHOA. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds Nintendo + 3 man. (Nesmax) + 8 jx. le tt : 2 350 F ou la console : 750 F ou les jx : 200 F l'un. **régis BROUARD, 11, av. des Tilleuls, 77380 Combs-La-Ville.**

Vds Lynx + 11 jx + housse + sac + Pare-Soleil : 2 600 F. Vds aussi Cons. Nintendo NES + Zelda I et II : 700 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Goerges-Rouault, 75020 Paris.**

Vds Gameboy + Garboyle Q + Spiderman + Chessmaster + Super Mario + Tetris + Castlevania + Puzznic, Etat neuf : 1 250 F. **Roland PRADALIER, 14, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.72.97.**

Vds Supergraphx + XE1 pro : 1 500 F. Vds jx NEC 1 et 2 entre 200 et 350 F. Cher. GT Turbo. **Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chauville. Tél. : (16-1) 47.50.62.33.**

Vds Mégadrive + 6 jx : 3 000 F (fr. ss gar.). Vds Mégadrive jap. + 21 jx : 4 600 F ou vds séparément. **Olivier OHAYON, 51, av. Paul-Valery, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.17.28.**

Amiga 2000 + moni. HR + 2 drives in. + digit. de Sons + 120 disks + 10 livres + revues. **Vincent LE TOQUIN, 11, rue Léon Blum, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.25.79.**

Vds jx Nintendo 200 F : Zelda 2, Mario 2, Life force, Ikari Warriors, 150 F : Kung Fu, Mach Rider, 100 F : Donkey Kong. **Julien DUTANT, Garenne, 33480 Avensan. Tél. : 56.88.85.79.**

Vds Game Boy + 3 jx : 550 F. **78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.94.63.**

Amiga 2000 + impri. coul. + log. : 10 000 F, Console Lynx + 5 jx : 1 300 F, Portfolio : 1 200 F. **Ludovic CARRASCO, 552, rue Nationale, 69400 Villefranche S/S. Tél. : 74.65.09.77.**

ACHATS

Ach. jx sur Megadrive. Vds Forgotten Words : 200 F, altered Beast : 200 F, Battle Golfer : 270 F. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).**

Ach. jx Gameboy pas + de 150 F (Gamelight ou Light Boy : 110 F max.), adapt. DMG-03-GS/SCN (pour Gameboy). **Sébastien GROSSETTI, cité J.-Delorme, ch. du Lac, 06130 Grasse-le-Plan. Tél. : 93.09.13.86 (pas avant le 10/10/91, SVP).**

Ach. Sonic the Hedgeog jap. ou franç. pour Megadrive. Px : 225 F. **David BRETON, 5, route de Pommerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Ach., éch., vds jx SFC Gameboy NEC, NES et Neo-Geo SNK ainsi que carte Jamma. Vds modélisme-. **Wilfried. Tél. : 45.21.11.37.**

Ach. sur Megadrive Sonic the Hedgehog Fantasia Might, Magic Kings, Bounty et Centurion. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58 (ap. 18 h).**

Ach. jx sur MD (entre 150 et 300 F) + vds Populous : 100 F. Non sér. s'abst. **Jean-François LAMURE, 296, rue des Renardières, 78670 Villenne-sur-Seine.**

Ach. jx Sega 8 bits pas trop chers. **Wilfried BAUDRY, cité Thorez, rue Jean-Lemoine, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.43.29.01.**

Ch. cons. portable 16 bits, cart. Coleco, ach. flipper, jx automatiques. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Ach. pour Megadrive franç. GP Monaco, Buster Dglas, Moonwalker, Shadow Dancer. Faire propos-. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bat. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Ach. sur Gameboy jx TBE (Ishido : 100 F, F1 Boy : 75 F, F1 Spirit : 100 F, Gremlins 2 : 100 F, Side Pocket : 90 F). **Emeric HENDRICKX, 40, av. de Menival, 69005 Lyon.**

Ach. Gamegear avec ou sans jx. Faire offre (août). Vds Sega MS + 9 jx : 1 000 F sur Bordeaux. Vds STF 1M. **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. R.-Shuman, bat. 5, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

Ch. sur MD fr. dx : Mickey, Sonic, Forgotten World, Shadow Dancer, Eswat, autres : 150 F pce, de préf. 22. **David RESMOND, 13, cité Yves-Le-Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.**

Rech. pour CPC 6128 tuner TV Tetran avec télécom. BE. **Eric GUICHARD, 27, rue Marcel-Moulin, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.13.50.**

Ch. jx pour Sega 8 bits entre 100 et 150 F si pos. Shinobi ou Black Belt. **Sébastien TAILLET, 2, rue Boutaric, immeuble Boutaric, appt 5, 21100 Dijon.**

Ach. Marioland + not. 100 F max. **Mathieu CARRAZ, 10, place Aristide-Briand, 72000 Le Mans. Tél. : 43.77.16.18.**

Ach. Neo-Geo + 1 jeu : 1 000 F. Ach. Gameboy : 300 F. Ach. Gamegear + 1 jeu : 580 F. Vds Lynx + 3 jx : 1 000 F. Merci ! **Richard SALZMANN, 7, rue Narguerin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.83.63.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 1

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Ach. Splatterhouse, Neutopia, F.M. Tennis, F. Soccer, Tiger Heli, Mr. Heli, Caoash, PC Kid, etc. : 250 F à déb.**Bernard MARTIN, 10, rue Charles-Ferré, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.63.46.**

Rech. désespérément Populous sur MD. Vite ! Vite ! **Antony VESQUE, 12-14, bld des Sports, 14800 Deauville. Tél. : 31.81.04.55.**

Sur Megadrive ach. et éch. jx.**Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (soir et W.-E.).**

Ach. Megadrive, px autour de 1 500 F.**Cyril LANSARD, hameau des Marettes, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.79.20.65.**

Ach. Gameboy ou jx. Poss. de gros moyens, rech. Mario Chess (ch. Gameboy seule ou avec Tetris) .**Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Ach. Superfamicom + Final Fight, Populous (1 800 F) + 2 man. (ss gar.). Ach. jx : 250 F (Mario, Zelda 3).**Alexis UNAL, 30, avenue Jean-jaurès, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.84.45.**

Ach. jx Megadrive (jap. ou fr.) à px sympas. Ach. revues jap. rég. Avignon. Rép. ass.**Mathieu RAVANIER, Le Creysselas, 84150 Jonquières.**

Ach. Neo-Geo + transfo. + péritel + memory Card + 2 jx + 2 man., le tt : 2 500 F.**Stéphane THIRION, rés. du Vallat, Crêtes des Brayes, bat. La Sarabande, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.92 (le soir).**

Ach. Megadrive franç. + un jeu pour 1 000 F en TBE.**Sébastien BOUCHEZ. Tél. : 44.76.08.74.**

Ach. K7 Nintendo à – de 250 F. Rad Racer, Link III, Batman, Robocop, Dragon Ball.**Sébastien DEMEYER, 90, rue Carnot, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.02.44.11 (du 15 août au 10 sept.).**

Rech. jx Gameboy (Castelvania, Batman, Tortues, etc.). Env. liste. Px jx de 100 à 200 F.**Benoît MARSOLIER, 4, rue de la Rose-Bleue, 77184 Emerainville.**

Ach. R-Type pour Sega M.S. (maxi 250 F). Contactez-moi vite. Pas sér. s'abst.**Cyril GARCIA, 1 bis, avenue de la Mongie, 65200 Pouzac. Tél. : 62.99.06.23.**

Ach. jx pour Nintendo « NES» : 100 à 200 F max. (selon qualité).**Laurent DUGRAY, Pavillon n° 20, rue de Normandie, 27290 Montfort-sur-Risle. Tél. : 32.56.14.94.**

Ch. Gameboy pas cher avec Tetris. Un mega merci à Consoles + et à ceux qui m'appelleront.**François-Xavier DAMIENS, 26, rue Dornat, 60220 Fornerie. Tél. : 44.46.12.16.**

Ach. jx pour Gameboy : Nemesis et Garg. Quest (100 F), Megaman ou R-Type (150 F).**Fabrice VENEZIA, 44, rue Guillaume-Budé, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.62.51.**

Ch. Megadrive jap. + jx, le tt en BE (- de 100 F) .**Donatien CARME, 47, rue Brancion, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.22.35.**

Vds sur SMS Golden Axe : 200 F et ach. Lynx + Road Blasters + Blue Lightning. Le tt : 600 F. Merci-.**Gurvan GUILLEMIN, 8, résidence La Prairie, 31530 Montaigut-sur-Save. Tél. : 61.85.61.46.**

Ach. Megadrive franç. + jx à 100 F.**Christophe SPINA, 8, rue de Liaison, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.27.81.**

Ach. Megadrive fr. + 1 jeu + 2 man. – 1 an (BE) – de 1 400 F urgent ! Vds PC 1512 SD, BE.**Pierre PAUMELIN, 03190 Estivareilles. Tél. : 70.06.01.96.**

ECHANGES

Ech. cons. Nintendo + 6 jx + joys ctre 1 Gameboy avec 5 jx minimum.**Sandra LEPINE, 38, rue des Maraichers, 44300 Nantes. Tél. : 40.52.26.61.**

Ech. Coregrafx avec Jackie Jhan, Cadash, Adventure Island, Veigues, Burning Angel ctre Megadrive.**Matthieu DEVELAY, 1, square des Coquelicots, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.39.02.**

Ech. Sega Master System + Ghost Busters + RC Grand Px ctre Gameboy et jx.**Gaël MARIETTE, 7, rue de l'Abreuvoir, 77290 Compans. Tél. : 60.26.88.62.**

Ech. jx Megadrive zoom, Hellfire ctre Einal Blow, Ring Side Angel.**Samuel VIEL, 65, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.07.**

Ech. Populous sur Super Famicom. Ech. jx Megadrive et jx NES. Ach. cons. NEC et Neo-Geo bas px.**Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Ech. CPC 464 ctre SF (Super Famicom) (sur courrier seulement).**Olivier CHIATORE, 57, rue Lepeletier, Léstaaue, 13000 Marseille.**

Ech. Mickey, Stride, Mystic Defender ctre jx (de préférence : John Madden Foot, Cynoug, Aleste).**Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.**

Ech. jx sur Megadrive (franç. et jap.). Poss. Super Monaco GP et Final Zone.**Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Faneck. Tél. : 82.57.08.81.**

Ech. jx sur Megadrive franç. : S. Volley, Budokan, Moonwalker, S.R. Baskett, Thunder Force 3.**Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.56.29.75.**

Ech., ach., vds nbx jx Sega Megadrive (px entre 200 et 260 F). Pas sér. s'abst.**Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ech. jx Super Famicom (possède Actraiser, Final Fight, Mario-World) (rég. Paris. uniqmet).**Anthony PREZMAN, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.**

Ech. Gargoyle's Quest ctre Nemesis ou Castelvania sur Gameboy.**Thomas HUMBERT, 5, rue du Pharmacien-Leroux, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.14.91.**

Ech. Gameboy + 3 jx (TMNT, Mario, Tetris) ctre cons. Gamegear ou cons. Sega 8 bits.**Rodolphe PREYS, 27, rue du général-Chanzy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.41.20.**

Ech. Nintendo + 1 man. + pistolet + 1 jeu ctre Sega Megadrive avec 1 man. + 1 jeu si possible.**Cedric AGULLO, route de Levignac, 31820 Pibrac. Tél. : 61.86.05.89.**

Ech. jx NES : Bionic comm., Top Gun, Megaman 2, Robocop, Punch-Out, Xevious. Ch. Bayou Billy, poss. vte.**Michel VARRONI, Le Clos, 267, rue des Prés, 73400 Ugine. Tél. : 79.37.23.64.**

Vds, ach., éch. jx sur Megadrive, Gameboy, Gamegear et vds jx Atari ST/STE. Rech. Super Famicom + jx.**Marc PETITIER, 12, rue du Gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Ech. console NES ctre Gameboy avec ou sans jx (dans le Loiret).**Antoine HARRE, 7, rue Gabriel-Lelong, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.20.11 (ap. 17 h).**

Ech. sur Megadrive jap. Shadow D. et Dick ctre Cynoug, Midnight Resistance, Devil h. ou Alien Stomm.**Tibo LACROIX, villa les Noyers, 38570 Goncelin. Tél. : 76.71.77.52.**

Cons. Sega M.S. + 1 joy + pistolet + Out Run + Gosthouse + Resimis + Golf + 1 jeu 16 bits ctre cons. Coreg. + After Burner.**Dominique BLANCHOT, 21, rue de Verdun, 21850 Saint-apollinaire. Tél. : 80.71.15.09.**

Ech. Megadrive + Altered Beast ctre NEC Coregrafx dont F.M. Tennis, Formation Soccer.**Thierry AUGER, La Marguerite, bat. F3, 231, rue Pierre-Doize, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.21.**

Ech. pour Megadrive 16 bits Midnight Resistance ctre Gynoug ou Revenge of Shinobi.**Ange GRAVEZAT, 3, rue Henri-Jardin, 94600 Choisy-le-Roi.**

Ech. jx sur PC Engine (Down Load) ctre (R-Type I) .**Patrice LAFORET, 1, rue des Hauts-Célestins, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 34.78.44.07.**

Ech. Altered Beast ctre n'importe quel autre jeu sur Megadrive ou vds 150 F à déb. Bye ! **Anthony FOLLIOT, 49, impasse des Cormorans, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.78.08.**

Ech. Megadrive + 4 jx (Sonic) + 2 joy (TBE) ctre Super Famicom.**Tanguy LEROY, 2, place Saint-Pierre, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.20.31.**

Ech. sur Gameboy un jeu (Amazing Penguin).**Arnaud CHERRIER, 3, rue Commandant-Gagnière. Tél. : 25.41.26.19.**

Cher. possesseur console Atari 7800 pour éch. jx et d'idées et pour achat et vte de jx.**Christophe AUTARD, 21, rue du Prieuré, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.31.23.**

Ech. K7 Nintendo ctre K7 Worldcup ou Ducktales sur rég. Charente uniq.**Emmanuel MATTEI, Rulle, 16200 Sigogne. Tél. : 45.60.98.38.**

Ech. K7 8 bits Sega (World Cup, Ital. 90, Wond. 3, Columns) ctre Ulty, Pacmania, uniq. sur dép. 75 et 94.**Arthur BARBOSA, 29, rue Lacarrière, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.98.19.54.**

Vds Nintendo + Batman (gar. ou éch. Gameboy + 2 jx + écouteur.**Alexandre SELLEM, 22, av. des Bleuets, Gonesse. Tél. : 39.87.37.74.**

Ech. ctre Neo-Geo ou Megadrive = jx, Amiga 1 Mo + impri. MPS 1270 + jx et util. : 3 700 F.**Frédéric DELHOUME, Mirail Bellefontaine, 31, passage Camus, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.11.07.**

Ech. NES + 6 jx (Zel. II + Day of T. + Ninja T.) ctre Gameboy + min. 8 jx sur Alsace si possible.**Cyrille LESENNE, 57, rue de l'Engelbreit, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.19.03.**

Ech. jx NES (Tetris, Metroid, Fester's Quest, Track & Field II) ctre Mega Man 1 et 2. Vds ttes + Kid Icarus : 800 F.**Steve FREROT, Cadillac-en-Fronsadais, 33240 Places, Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.58.19.83.**

Ech. Supergraphx + 8 jx : Aldyne, Dariust, Jacky Chan, etc. + gar. ctre Super Famicom + 1 jeu.**Frédéric MAILLEBUAU, 8, rue du Jura, La Châtaigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.14.75.**

Ech. sur Megad. Possède uniquement Strider Thunderforce II, Altered, Golden Axe, de préf. dans 62, Pas-de-Calais.**Florent COQUEREL, 58, rue Alexis-Halette, 62000 Arras. Tél. : 21.71.48.04.**

Ech. 19 jx Sega MS ctre autres jx. Faire offre.**Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.16.63.**

Ech. jeu Heavy Unit pour Sega Megadrive jap. ctre Shadow Dancer ou Super Shinobi.**Olivier BUCHER, 11, avenue de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.**

Ech. jx Sega M.S. : Action Ghostbusters + Familly Casino Games ctre autres jx Sega.**Denis GRONNIER, 6, rue d'Odessa, 80240 Roisel. Tél. : 22.86.70.19.**

Ech. Megadrive franç. + 2 joy + 3 jx (TBE), ctre A500 + ext. 500 K (TBE) (ext. n'est pas obligé).**Benjamin GONZALEZ, Les Epingliers, 71670 Saint-Firmin. Tél. : 85.56.10.76.**

Ech. 190 jx Nintendo. Jx Atomikpunk, Aventure Island 1, 2, Superman, Trog...) ou éch. ctre Super Famicom + jx GRT 75.**Stéphane, 32, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.93.90.44.**

Ech. jx Sega 8 bits ctre jx Gameboy ou vds jx Sega (Zillion, Golf) : 100 F pce.**Stéphane LAMBERTEAUX, 42, rue Victor-Hugo, 54700 Pont-à-Mousson.**

Ech. Ghosts'n Goblins ctre Solomon's Key ou Super Mario Bros 2 ou Megaman I ou II ou Batman-.**William GUIBERT, Les Hirondelles, bat. 15, 4, chemin du Merlan, La Rose.**

Ech. NES + 4 jx + pistolet + man. + transfo. ctre Megadrive ayant 2 jx au moins + man. + adapt. jx jap-.**Marc NOEL, 1, rue Raymond-Poincaré, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.29.65.**

Ech. jx Game-Gear : Pengo, Wonder Boy, Mickey contre Columns, Shinobi....**Julien BAUDRAND, 3, rue G.-Courbet, 38550 Saint-Maurice-L'Exil. Tél. : 74.86.40.78.**

Ech. sur Gameboy : Spiderman ctre Chessmaster et 1 Gamelight ctre 1 jeu (Qix, Alleyway).**Benjamin BRISSON, 20, rue du Clos-Renault, 72220 Ecommoy. Tél. : 43.42.91.03.**

Ech. Megadrive jap. + 5 jx et 2 pads ctre Turbo GT (NEC) + 1 ou 2 jx si pos.**Nicolas MAS, 12, rue de la Drôme, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.05.25.**

Ech. sur Gameboy Dble Dragon ctre Ducktales et Robocop ctre Conta ou 150 F l'unité.**Sébastien BODIN, 17, allée du Parc, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 49.60.62.47.**

Ech. ou vds Megadrive franç. + 1 jeu + 1 man. + adapt. cart. jap. : 1 500 F ou éch. ctre Megadrive jap. + 1 man. + 1 jeu.**Pascal SAVARY, 31, route Nationale, 62180 Nempont-Saint-Firmin. Tél. : 21.81.20.28.**

Ech. jx cons. Megadrive (Alex, Last Battle, Truxton, Forgotten).**Joël MACQ, 11, rue de l'Ourcq, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.03.47.**

Ch. contacts sér. sur Gameboy. Ech. et ach. jx de 100 à 150 F.**Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Rœulx. Tél. : 27.32.07.44.**

Ech. jx Megadrive (poss. Mickey, Volley, Ghouls'n Ghost), cher. Bose, Fantasia.**François CARLOT, Perrigny, 71620 Saint-Martin-en-Bresse. Tél. : 85.47.76.52.**

Gagnez 1 000 F ! Sega M.S. complet + 5 jx (comprenant Mickey) : 500 F ou éch. ctre Megadrive-.**Vincent BOUDAUD, Beaulieu, 79410 Echiré. Tél. : 49.25.21.46.**

Ech. cons. NES + 2 man. + 1 pist. + gar. 4 mois + 5 jx : contre Famicom ou Mega + 1 man. + 2 ou 3 jx. Urgent ! **Rustu MERT, 3, rue Violet-le-Duc, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.12.52.**

Ech. 51 new West TBE ctre Sega Megadrive + jx ou vds 2 500 F. Merci d'avance et à bientôt ! **Christophe WATTIN, 31, cité Rozanoff, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.48.93.**

Ech. jx NES + zappers et 1 jeu (1 jeu : 300 F).**Lilian PLANCHE, 15, rue de la Razette. Tél. : 73.30.89.93.**

CLUBS

Megadrive ! Gameboy ! Le fanzine Mad Driver est là pour vous ! (3,80 F en timbre).**Marc GEFFROY, Cidex 3332,61210 Putanges. Tél. : 33.35.00.14.**

EGBF, fanzine Gameboy : tests avec photo, P.A., clubs, etc. Px : un tbre à 3,80 F (frais de port) .**Benjamin LE BRETON, cité des 15-Arpents, bat. A, n° 111, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.13.10.**

Club Nintendo entertainement System et Gameboy. Club super et génial ! Envoyez vos lettres.**Matthieu LE GUEN, 20, rue Pierre-Boudou, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.91.38.88.**

L'équipe du cash suprême rappelle que son fanzine Game Over est dispo. ctre 6,10 F en tbre. Go ! **François DROUGARD, 4, rue Tintoret, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.22.56.**

Adhérez au club NEC pour 50 F/an. Achat, éch., vte et location de jx. Loi 1901. Contact Japon.**David HECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Cher. à créer club Nintendo par correspondance : éch. jx.**Sandy et Mickaël MAYJONADE, rue Traversière, La Rivière de Mansac, 19520 Mansac. Tél. : 55.85.19.70.**

MSX2/2+/TR disk digits club news tests, le n° 9 est dispo. Rens. ctre un tbre.**Patrick LEGON, 96c, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

CONSOLES +
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaires de rédaction
Isabelle Moatti, Brigitte Ahlers

Maquette
Christine Gourdal, Josette Piccioli, Marina Capelle

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Mathieu Brisou, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Laurent Defrance, Marc Lacombe, Guillaume Le Pennec.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : mismac, Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : en cours.

Un poster gratuit folioté est inséré entre les pages 74 et 83.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans vous obliger à recommencer le jeu à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français (ou au moins en anglais, le japonais est assez difficile à lire !). Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés, l'animation fluide ou saccadée ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer dans l'appréciation d'un jeu.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

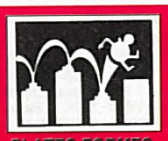
NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique le lieu, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne. Ici : Japon, le 23/12 sur la Super Famicom.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP


PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : IREM
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : PROBLEMATIQUE

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 78%
Une animation nous dévoile le R-9 prenant son essor dans l'espace. Les options permettent de changer les niveaux de difficulté, le son...

GRAPHISME 98%
Splendide ! Tant les sprites que les décors sont de petites merveilles !

BANDE-SON 91%
Là encore, ce point fort de la SFC est parfaitement exploité. Les bruitages sont superbes et collent à l'action.

JOUABILITE 46%
C'est le gros problème de cette cartouche.

DUREE DE VIE 65%
Comme dans la plupart des shoot-them-up, cette note est plutôt basse. On peut toujours y rejouer avec un niveau de difficulté supérieur.

INTERET 68%
Un jeu fantastique si l'on ne tient pas compte des problèmes d'animation.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

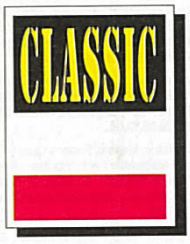
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

SUPERGRAFX

PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR

NINTENDO

FAMICOM

GAME BOY

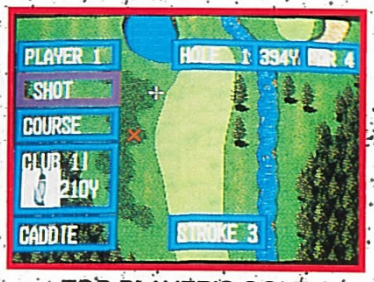
LYNX

NEO GEO

LA PERFECTION

SNK

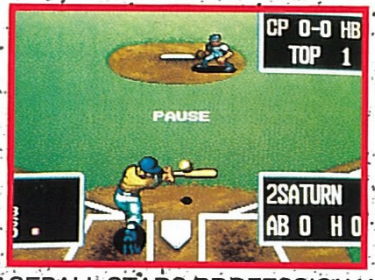
SUPER SPY



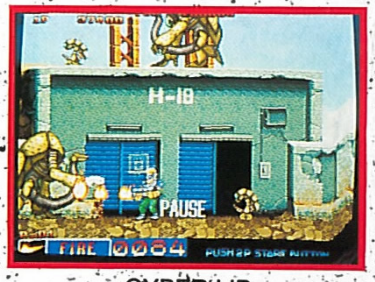
TOP PLAYER'S GOLF

MAGICIAN LORD

RIDING HERO



BASEBALL STARS PROFESSIONALS



CYBER LIP

NAM 1975

NINJA COMBAT

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL

PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II

"L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."

SEGA™
MASTER SYSTEM™

LUCASFILM GAMES

INDIANA JONES® & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME. © 1990. LUCASFILM ® INC. All rights reserved. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

TENGEN

GAUNTLET© 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION

EPYX®

IMPOSSIBLE MISSION© 1990 EPYX® INC. All rights reserved.

TENGEN

PAPERBOY© 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ATARI GAMES CORPORATION

LICENSED BY SEGA® ENTERPRISES LTD. FOR "PLAY ON THE SEGA® MASTER SYSTEM". U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366. SEGA® is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

U.S. GOLD®

SEGA™
MASTER SYSTEM™